¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

RETRO GAMER





Nº 29

AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

EL CLÁSICO DE GAME BOY RENACE EN NINTENDO SWITCH

50 AÑOS DE KONAMI

LA HISTORIA DE LA COMPAÑÍA, DESDE SUS INICIOS HASTA LA ACTUALIDAD

MEGA DRIVE MINI

CÓMO SEGA Y M2 CREARON ESTA PEQUEÑA BESTIA NEGRA



ADEMÁS

CONTRA
GUILTY GEAR
CYBERNOID
BLOODY PAWS
FIRELORD
NINJA SPIRIT
LA SAGA X-COM

LA LEYENDA DE SHENMUE

LA GÉNESIS DEL MITO, SU EVOLUCIÓN Y SU MILAGROSA RESURRECCIÓN, NARRADA POR EL PROPIO YU SUZUKI

TRAS LA PISTA DE THE SENTINEL

HABLAMOS EN EXCLUSIVA CON GEOFF CRAMMOND Y JOHN CARPENTER

GAME BOY CUMPLE 30 AÑOS

DESARROLLADORES DE AYER Y HOY NOS EXPLICAN EL ATRACTIVO DE LA JOYA GRIS

SE LLAMABA RAMBO

TODOS LOS JUEGOS DEL HÉROE ABSOLUTO DE LOS AÑOS 80

SUMARIO

>> Retro Gamer 29 Nos va la nostalgia y las consolas de bolsillo

RETRORADAR

LA HISTORIA DE

REPORTAJES

PANTALLA FINAL



12 **MEGA DRIVE MINI**

El equipo que ha diseñado esta pequeña bestia negra nos habla en exclusiva sobre los desafíos a los que han tenido que hacer frente, en qué se basaron para hacer la selección de juegos y mucho más.



50 **The Sentinel**

Reportaje Made in Spain, con entrevistas sorprendentes.



40 **La historia de Konami**

50 años repletos de sagas inolvidables tanto en los salones recreativos como en casa.



30 **Shenmue**

El mismísimo Yu Suzuki nos cuenta cómo creó esta legendaria saga y su inminente tercera entrega.

retroradar

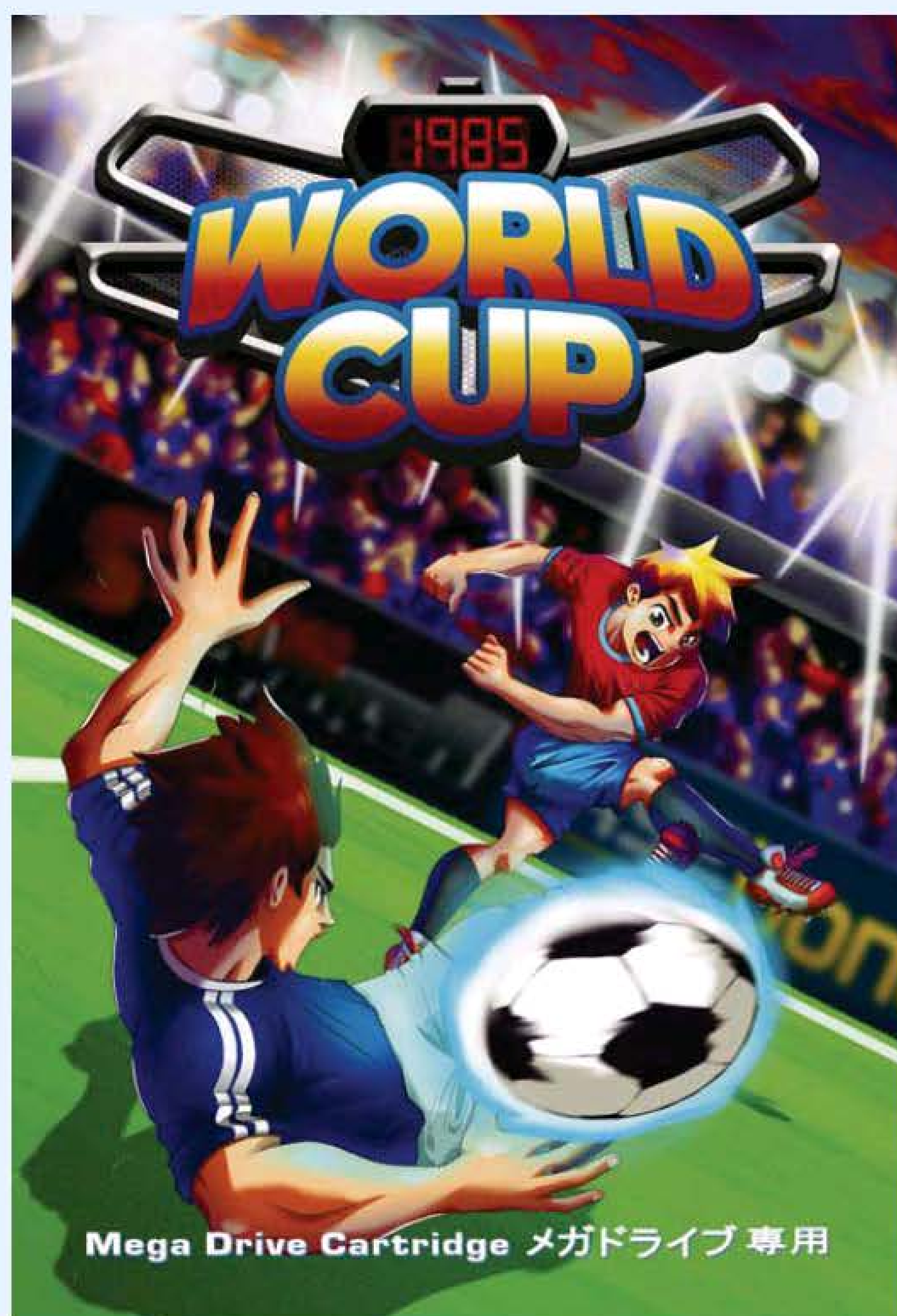
■ LOS VIDEOJUEGOS CLÁSICOS SIGUEN VIGENTES

1985 ALTERNATIVO METE UN GOL POR TODA LA ESCUADRA

1985 WORLD CUP ES SU NUEVA CREACIÓN PARA MEGA DRIVE: UN ARCADE DE FÚTBOL PARA CUATRO JUGADORES... ¡CON DUELO DE PENALTIS ON-LINE!

La beta que presentaron en RetroBarcelona 2018 ya lucía de lujo, pero 1985 Alternativo sigue puliendo y añadiendo nuevas capas de grandeza a su próximo lanzamiento para Mega Drive: *1985 World Cup*. La última novedad, de la que hicieron una demostración en la pasada Gamescom, consiste en duelos de penaltis ¡On-line! En una Mega Drive. Y lo mejor es que no necesitaréis modificar vuestras consolas, porque el hardware que encierra el cartucho atesora todo lo necesario para obrar semejante magia. Solo requerirás una buena conexión Wi-Fi en casa y un amigote con el que competir en este sorprendente modo extra, que se suma al resto de opciones que ofrecerá: World Cup, 2P Versus y 4P Versus. Sí, este arcade furbolero, inspirado en el glorioso *Windjammers*, es compatible con el multitap 4-Player de Mega Drive.

Podrás elegir entre las estrellas de 16 selecciones distintas y ejecutar especiales dignos del mismísimo Mark Lenders. *1985 World Cup* está siendo desarrollado por Pocket Lucho (código), Manu Segura (gráficos), David Sánchez "Murciano" (sonido), Alfonso "Sr Presley" Martínez (testeo), Doragasu (hardware) e Ignacio Zarranz, de Fase Bonus, ha prestado su melodiosa voz para las digitalizaciones. Aún no tiene fecha oficial de salida, pero podría llegar en el primer trimestre de 2020. Estaremos atentos. ✱











» El empate conduce automáticamente a un minijuego de penaltis, que también podrá disfrutarse de manera independiente, como un minijuego más. Y ojo, este modo permitirá enfrentarse On-line a otros jugadores, gracias a la conexión Wi-Fi que incluirá el cartucho.

SNK LANZA OTRA CONSOLA MINI

CREÍAMOS QUE SOLO ERA UN STICK PARA LA NEO GEO MINI...QUE HA RESULTADO SER MUCHO MÁS

El gigante japonés anunció a principios de agosto que preparaba un nuevo lanzamiento de hardware, al margen de su línea Neo-Geo Mini, que acaba de recibir tres nuevos modelos inspirados en *Samurai Shodown*. Hace solo un par de semanas desvelaron las imágenes de un nuevo Arcade Stick Pro, inspirado en el mando comercializado en su día para Neo-Geo CD. Pues bien, al parecer será mucho más que un periférico: se trata de una auténtica consola, que podrá enchufarse directamente al televisor, a través de una conexión HDMI, y con la que podremos disfrutar de 20 clásicos de lucha de la casa, pre-instalados en memoria .

No han anunciado la lista de juegos, precio ni fecha de lanzamiento, aunque sí han reconocido sus intenciones de comercializarlo a nivel mundial. Lo único que tenemos, por ahora, es una escueta nota de prensa, acompañada de varias fotos de la consola, que además podremos utilizar como mando para la Neo-Geo Mini. Para ello, solo habrá que seleccionar entre Console Mode y Joystick Mode, a través de un interruptor situado en un lateral. La consola tendrá entrada para auriculares y una toma para enchufarle otro pad de Neo-Geo Mini y jugar a dobles. ✱





ESPAÑA, SIN PC ENGINE MINI

EN EUROPA SOLO SE VENDERÁ EN REINO UNIDO, FRANCIA E ITALIA.

En cuestión de unos días hemos pasado de la gloria al más absoluto de los desconciertos. Konami, propietaria del inmenso legado de Hudson Soft, nos sorprendió anunciando sus planes de lanzar el 19 marzo de 2020 una réplica Mini de la mítica PC Engine de NEC, con un modelo distinto para cada territorio: PC Engine Mini (Japón), TurboGrafx-16 Mini (EE.UU.) y PC Engine Core Grafx Mini (Europa). La mismísima M2 está detrás de la emulación de un catálogo de 57 juegos (58 la japonesa), entre los que se incluirán el *Ghouls'n Ghosts* de SuperGrafx y algunos títulos de Super CD-ROM (como *Castlevania Rondo of Blood*, *Lords of Thunder* o *Snatcher*, aunque aún no han aclarado si este último llegará a Occidente en inglés). De momento la distribución de la consola correrá a cargo de Amazon. El problema es que la propia Amazon indica que la consola europea, que costará 109,99 euros, sólo estará disponible en tres territorios: Reino Unido, Francia e Italia. Así que España, un país en el que la TurboGrafx-16 se comercializó hasta en grandes superficies, se queda sin distribución oficial. Por supuesto, queda el recurso de acudir a Amazon Italia o Francia, pero nos parece una jugada inexplicable, sobre todo por que los mandos extras y el multitap sí se pueden reservar en Amazon España. Al final pasaremos todos por el aro, claro. Cualquiera se queda sin ella. ✱



MALASOMBRA, EL NUEVO JUEGO DE 4MHZ, ES PARA NES

SU PRIMERA OBRA FUERA DE AMSTRAD



Por Atila Merino "blackmores"

En marzo del pasado 2018, el prestigioso equipo 4MHz, especializado en el desarrollo homebrew de Amstrad CPC, nos puso los dientes largos a todos con unas imágenes del que sería su próximo juego para el ordenador de Alan Sugar, *Malasombra*. Sin embargo, ha pasado el tiempo y actualmente nos encontramos con que aquel espectacular proyecto para CPC se ha convertido en un no menos alucinante trabajo para la NES. Además, por primera vez en 4MHz, todos los componentes están poniendo su granito de arena para que el juego se convierta en un exitazo, incluyendo los tres grafistas del grupo.

En esta aventura de acción y plataformas se narra la historia de Pirou, un joven mago que debe rescatar a su amada, la princesa Astrid, y al resto de su pueblo, del malvado Malasombra, un poderoso brujo que ha convertido a todo el mundo en sapo tras haber sido desterrado del reino de Florin.



Como se puede apreciar, *Malasombra* cuenta con un argumento basado en cuentos y leyendas clásicas, acompañado de un apartado gráfico que no tendrá nada que envidiar a los mejores juegos de la consola de 8 bits de Nintendo. Si además tenemos en cuenta que la banda sonora está siendo compuesta por McKlain, no nos queda ninguna duda de que el apartado musical y sonoro será soberbio, tal y como nos tiene acostumbrados el músico malagueño.



Como comentábamos antes, los cinco componentes actuales de 4MHz están participando activamente en el desarrollo, de una manera u otra. El madrileño Javier García Navarro (jgnavarro), como no podía ser de otra manera, vuelve a ser el programador, demostrando que no le tiene miedo a ningún proyecto, por grande que sea. El barcelonés Daniel Celemín (LordFred), que ya ha demostrado su talento gráfico en decenas de juegos, como el espectacular *La Abadía del Crimen Extensum* de PC o el *Mighty Freddy* de dispositivos móviles, se convierte en el grafista principal, aunque tanto el alicantino Rafa Castillo (Azicuetano), como el ibicenco Juan Esteban (Sad1942), están aportando todo su talento al proyecto, tanto en labores gráficas como de diseño. Pocos pueden presumir de que en su currículo haya juegos como *Profanation 2: Escape From Abu Simbel, Baba's Palace, Operation Alexandra, Adiós a la Casta 2* o *El Tesoro Perdido de Cuauhtémoc*. Un auténtico Dream Team que augura un juego magnífico.

Fue en octubre de 2018 cuando, al ver que el proyecto iba madurando en argumento y creciendo en tamaño, decidieron hacer las primeras pruebas gráficas y de programación en NES, migrando de esta manera el proyecto original de Amstrad CPC a la consola de Nintendo. Una decisión que, nos reconocen, fue muy difícil de tomar, debido al cariño que sienten por el microordenador de 8 bits y sus seguidores.

Malasombra continúa su desarrolllo, pero ya os podemos asegurar que el juego contará con una versión descargable en soporte digital y otra en edición física, con su manual y cartucho para cargar desde nuestra vieja y querida NES. Si ya en Amstrad CPC han demostrado no tener rival, en NES se espera que sigan por el mismo camino gracias a un equipo a rebosar de talento. Para que después digan que en España no sabemos hacer videojuegos de calidad. ✱





» Manu Segura comprueba que toda la infraestructura esté lista para conectar esa Mega Drive a Internet vía Wi-Fi y realizar una demostración en directo del Modo Penaltis On-line de *1985 World Cup.*

EL TALENTO ESPAÑOL EN GAMESCOM 2019

LAS NUEVAS JOYAS MADE IN SPAIN DESLUMBRARON EN LA CITA ALEMANA

Durante los días 20 a 24 de agosto se celebró una nueva edición de Gamescom, la feria de videojuegos más grande de Europa. Con un Koelnmesse a rebosar, gigantes del ocio electrónico y pequeños desarrolladores sacaron sus mejores galas. En este marco incomparable, algunos creadores españoles han podido brillar con luz propia gracias a la generosidad de la tienda alemana Retrospiel, que, por quinta edición consecutiva, ha cedido parte de su exclusivo stand para la presentación de nuevas creaciones para esas consolas clásicas que tanto nos gustan.

The Mojon Twins acudieron a la cita con un título marca de la casa, con jugabilidad a prueba de bombas, diversión a raudales y ese toque especial de humor en el provisionalmente bautizado *Espitenen und Herr Pimponen*; un arcade para NES con todo el sabor clásico de creaciones como *Rainbow Islands* que hizo las delicias del respetable.

1985 Alternativo repetía con una versión más madura de *1985 Word Cup,* que ya había contado con una aparición en la edición anterior de la feria. Este cruce de *Windjammers* con *Street Fighter II* fue protagonista, además, de uno de los momentos históricos de la feria, cuando la Mega Drive del stand se conectó vía Internet con otra Mega Drive localizada en Murcia utilizando un cartucho de desarrollo propio. ¡Impresionante!

Manu Segura, miembro también de 1985 Alternativo, aprovechó la ocasión para presentar un trabajo que lleva desarrollando cierto tiempo en solitario. Se trata de *Chain Break*, un título para Game Boy inspirado en el "arcadiano" *Metro-Cross,* que hizo las delicias del público. La presencia de su autor en la feria permitió plasmar el feedback recibido en modificaciones in-situ que se actualizaba prácticamente en tiempo real.

Tras aproximadamente un año de desarrollo en secreto, saltaba la sorpresa a orillas del Rin; *Malasombra* ¡se anunciaba para NES! Lo nuevo de 4 MHz cambiaba definitivamente de plataforma y hacía su primera aparición oficial en Gamescom 2019. Aunque algún aficionado aún no ha superado el trauma, lo cierto es que la acogida ha sido más que positiva y sus gráficos detallistas han levantado multitud de alabanzas.

Cierra este repóker de ases, uno de esos juegos que lleva cociéndose a fuego lento varios años, *Xenocider,* de RetroSumus, volvió a sorprender con ese mundo en 3D desarrollado para Dreamcast. Esta especie de shooter sobre raíles, con marcado espíritu seguero que bebe de clásicos como *Space Harrier,* ha entrado en la fase definitiva de su desarrollo, como pudieron apreciar los afortunados que pasaron por el evento.

Cinco títulos como cinco soles para cuatro consolas diferentes que se metieron en el bolsillo al público alemán cumpliendo con creces el cometido de cualquier videojuego: entretener. ¡Les seguiremos la pista! ✱



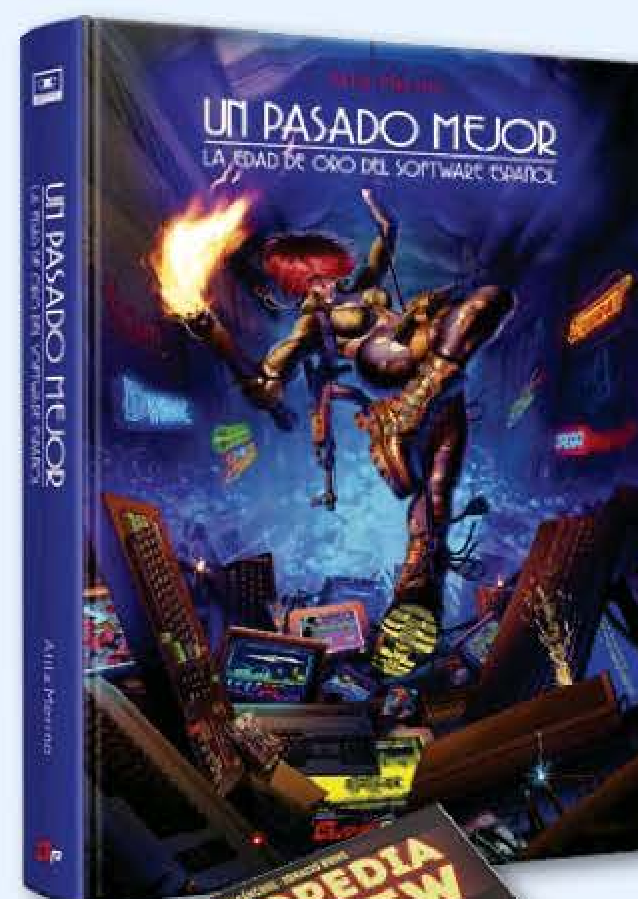


» Son personajes de nuestra infancia y van acompañados de melodías míticas, sí, pero el hecho de que el público alemán se lo haya pasado de lo lindo demuestra que *Espitenen und Herr Pimponen* es más que una burda llamada a la nostalgia barata: es un juegazo.

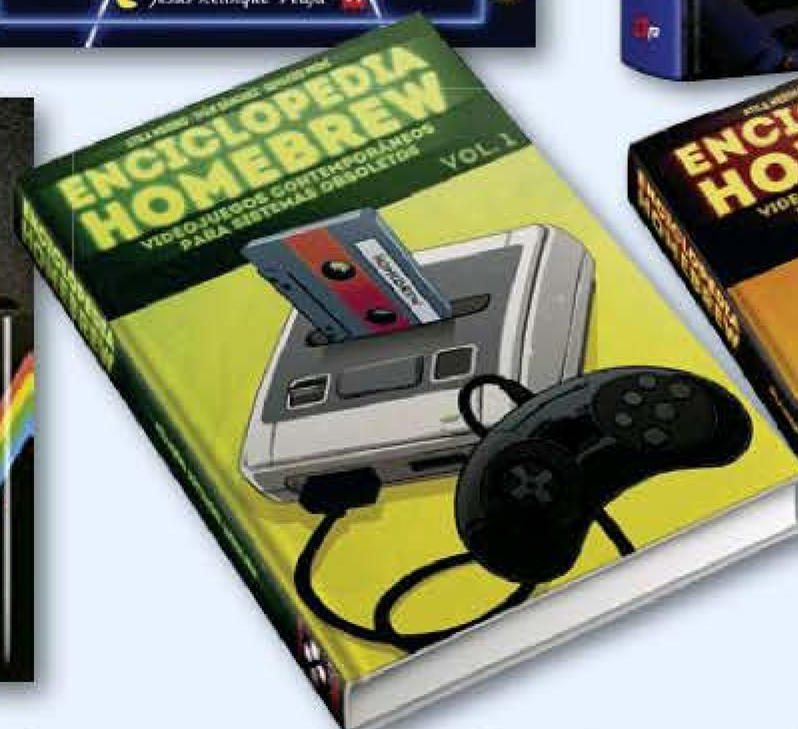


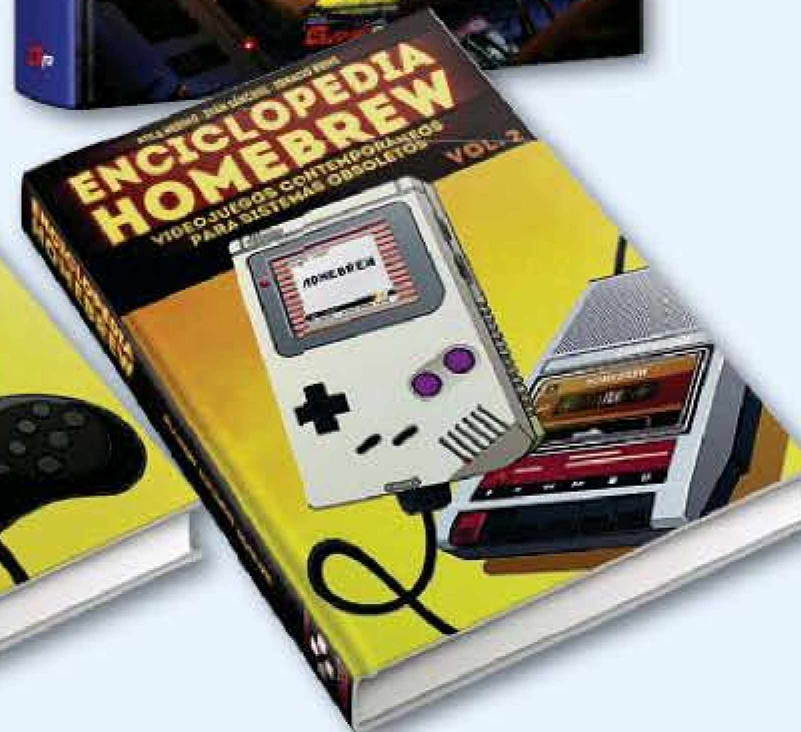












NOVEDADES JUGOSAS Y ESPERADAS REEDICIONES

SEIS LANZAMIENTOS EDITORIALES QUE NO DEBERÍAS PERDERTE

Entenderemos que nos tachen de chovinistas, pero podemos jurar que ha sido pura casualidad: los seis libros que os proponemos este mes vienen firmados por compañeros de *Retro Gamer*. Se ve que la revista se les queda pequeña, y nos presentan tres novedades editoriales y tres reediciones que regresan por demanda popular.

Jesús Martínez del Vas llevaba mucho tiempo cocinando un bombazo que finalmente ha recibido el título de *Queremos su dinero*. Se trata, ni más ni menos, de la historia de Amstrad España, a través del testimonio del hombre que la fundó: José Luis Domínguez. Un libro apasionante, ya no solo por las incontables anécdotas de Domínguez sobre su relación con Alan Sugar: es el retrato de una época única, que va más allá del negocio de los microordenadores para convertirse en una radiografía de la España de los 80. Lo edita Dolmen y llegará a las librerías el próximo noviembre.

Otro que no para es nuestro Atila Merino. Para empezar Dolmen ha anunciado que va a reeditar los dos primeros tomos de la *Enciclopedia Homebrew*, escrita por Iván Sánchez, Atila e Ignacio Prini. Serán ediciones corregidas y mejoradas, con tapa dura. El primer tomo, totalmente remaquetado, será el primero en aparecer, el próximo noviembre. El segundo volumen llegará a las librerías en febrero de 2020, y a finales del próximo año podremos disfrutar de la tercera entrega. Atila Merino también es el autor de *Un Pasado Mejor: La Edad de Oro del software español*, un tomo de 224 páginas a todo color, editado por Game Press, que reúne las entrevistas que nuestro compañero ha venido realizando desde 2015 a figuras clave de la historia del soft patrio: Paco Pastor, los Hermanos Ruiz, Fernando Rada, Paco Suárez, José Luis Domínguez, Jorge Granados y muchos más. Saldrá a la venta el 10 de octubre.

Por su parte, Jesús Relinque "Pedja", desafía nuestros conocimientos sobre la historia de los videojuegos con *Siguiente Fase*, un sorprendente libro con 11 capítulos que arrancan con una pregunta y tres posibles respuestas. Solo una es la correcta, y casi siempre es la más inesperada. Las primeras aventuras de LucasArts, el Modo 7 de SNES, el nacimiento del shareware, los inicios de la industria recreativa española o los secretos más oscuros del software español son algunos de los temas que desgrana magistralmente este tomo, editado por Dolmen, que llegará a las librerías el próximo octubre.

Ese mismo mes tendréis una nueva oportunidad de adquirir el *Mundo del Spectrum*, una maravilla firmada por el equipo responsable de la web de mismo nombre, que ha vendido hasta la fecha más de 5.000 ejemplares. Esta tercera edición llegará en octubre, bajo el sello de Dolmen. Corred antes de que vuelva a agotarse. ★

HOBBY SHOPPING

EL RINCÓN DE LAS RETROCOMPRAS

CREANDO LA MEGA



DRIVE MINI

En el concurrido mundo de las "consolas mini" Sega acaba de ejecutar una maniobra digna de su reinado de los 90. Probamos la máquina y hablamos con los componentes de Sega y M2 que convirtieron un homenaje en una pequeña bestia negra.

TEXTO DE NICK THORPE

Así como el mercado de las consolas de gama alta ha evolucionado a lo largo de las décadas, también lo ha hecho el mercado de las consolas Retro plug-and-play. En los días oscuros de principios de los 90, los sistemas de legalidad "cuestionable", como TV Boy, eran nuestra única opción, pero durante las últimas décadas estas máquinas han provocado el interés de los legítimos propietarios de los derechos, así como de compañías que licenciaron los sistemas originales. Además de éxitos obvios como *Pac-Man* y apuestas inusuales como el pack *FIFA 96/NHL 95* de EA Sports, hubo lanzamientos realmente importantes. La Atari Flashback 2 fue una de las primeras en imitar el aspecto de la máquina original, y era tan auténtica que incluso se podía modificar para añadirle un puerto para cartuchos. Pero fue la aparición de la Nintendo Classic Mini: NES la que desató la fiebre entre el gran público. Después de pasar mucho tiempo trasteando con Mega Drive, no nos tiembla la voz al decir que estamos ante otro hito. Este modelo está más cerca de la consola original que cualquiera de sus rivales, y la lista de juegos que incluye en memoria es una excelente selección de lo mejor de su catálogo. Es más, los desarrolladores han ido más lejos al incorporar extras: no solo incluye las versiones de cada región, sino que añade dos juegos inéditos hasta ahora.

La historia de Mega Drive Mini arranca en el Sega Fes de abril de 2018, donde la compañía desveló sus planes para recuperar la franquicia *Sakura Wars* y el lanzamiento de los tan ansiados remasters HD de *Shenmue* para la generación actual. Pero el mayor bombazo fue el anuncio de que de que estaban creando una Mega Drive Mini, con vista a comercializarla ese mismo 2019. A pesar de que Sega había explotado el catálogo de MD en sucesivos recopilatorios, tanto físicos como digitales, el anuncio provocó un auténtico terremoto. Es más, el mercado ya había recibido a lo largo de más de 10 años, sucesivas consolas Plug-and-play con licencia oficial, aunque esta era diferente: tenía a la propia Sega detrás.

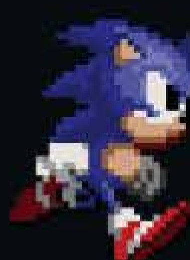
¿Por qué decidió Sega involucrarse en esta ocasión, en lugar de dejarlo en manos de terceros, como había hecho durante los años anteriores? "Mega Drive se lanzó en 1988 en Japón, en 1989 en Norteamérica (bajo la marca Genesis) y en 1990 en Europa, era su 30 aniversario", nos dice Hiroyuki Miyazaki, el jefe del proyecto MD Mini de Sega. "A lo largo de los años, el mercado recibió tanto productos licenciados como máquinas pirata, pero como fabricantes de la máquina original, para nosotros era importante producir nuestra propia versión, la definitiva". Para los fans esto era muy importante, ya que significa desmarcarse de las MD plug-and-play existentes para obtener una con-



» [MD Mini] Para mostrar el filtro CRT en acción, aquí tenéis una pantalla de *Sonic The Hedgehog* sin él...



» [MD Mini] ...y aquí otra con el filtro CRT. Este efecto añade scanlines y algo de blur.





TO BE THIS GOOD HAS TAKEN AGES

LA MEGA DRIVE MINI ES FABULOSA, PERO LAS ANTERIORES MD PLUG-AND-PLAY NO ERAN PRECISAMENTE PARA TIRAR COHETES

Como Miyazaki ha mencionado, tanto las Mega Drive plug-and-play con licencia oficial como las piratas llevan circulando por el mercado desde hace un par de décadas. Ninguna ha estado a la altura de la consola original, por decirlo de una manera educada.



El primer lanzamiento con licencia oficial se produjo en 2004, con Mega Drive Play TV, fabricada por Sega Toys en Japón. El dispositivo era muy simple, con una salida A/V y un único mando de tres botones conectado a la unidad principal, que se alimentaba con cuatro pilas del tipo AA. Incluía en memoria seis juegos: *Altered Beast*, *Dr Robotnik's Mean Bean Machine*, *Flicky*, *Golden Axe*, *Kid Chameleon* y *Sonic The Hedgehog*. Radica la lanzó en Occidente con el nombre de Arcade Legends Sega Mega Drive. Su éxito propició la aparición de nuevas versiones con más juegos de Sega, así como de modelos con títulos licenciados de Capcom y Codemasters.



AtGames comenzó a fabricar sus clones con licencia oficial a partir de 2009. Además de contar con una ranura para jugar con los cartuchos de MD, tenían la protección de zona desactivada e incluían un buen número de juegos en memoria. La compañía licenció títulos de third parties, como *Super Street Fighter II* y la saga *Mortal Kombat*. Las consolas incluso eran compatibles con los mandos originales de MD. Sin embargo, todo estos esfuerzos se echaron por tierra debido a la pobre emulación que ofrecían, que iba desde problemas con los gráficos de algunos juegos a un sonido terrible.



La Mega Drive/Genesis Flashback fue comercializada por AtGames en 2017, en un intento por ofrecer algo de mayor calidad. Se implementó una salida HDMI de 720p y características como un filtro de scanlines, guardado de partidas y rebobinado de seis segundos. La carcasa era más fiel al original, y de nuevo ofrecieron la opción de usar cartuchos y mandos de MD. Aunque se mejoró el sonido, el primer modelo estaba lejos de correr los juegos con la suavidad de la original. Posteriormente lanzaron un modelo que solventaba este problema, pero para entonces la reputación de AtGames se había desplomado sin remedio.



» [MD Mini] *Thunder Force III* no podía faltar, tras compra Sega a Technosoft.



» [MD Mini] Para disfrutar de *SFII* a tope habrá que comprar el pad de seis botones.

> "Queríamos que el control se sintiera igual que en la consola original"
> HIROYUKI MIYAZAKI

sola de calidad, fabricada por la propia Sega, y capaz de rivalizar con las Mini fabricadas por Nintendo en los últimos años.

Sin embargo, el entusiasmo no tardó en atenuarse cuando se supone que AtGames, el fabricante de las mediocres MD plug-and-play lanzadas en los últimos años, estaba involucrado en el proyecto. Una semana antes del Sega Fes, el director de operaciones de Sega Games, Kenji Matsubara, habló con *Yahoo! Japan* sobre los planes de reintroducir la MD en Japón de la mano de la Genesis Flashback de AtGames, una consola que, a pesar de las mejoras respecto a modelos anteriores, seguía sin convencer a los mitómanos de MD. Poco después del anuncio de MD Mini, AtGames publicó el siguiente tweet: "¡los rumores son ciertos! Sega va a lanzar la Mega Drive en Japón, impulsada por la última tecnología de AtGames. Esta misma tecnología mejorada llegará a EE.UU. y otros territorios a finales de este años". Sin embargo, el tweet fue eliminado poco después. Miyazaki ha declinado comentar si AtGames ha participado oficialmente en el proyecto.

En septiembre de 2018, Sega anunció que Mega Drive Mini se retrasaría. La compañía señaló que los fans extranjeros habían respondido con interés al producto, y que se preparaban modelos Genesis Mini y Mega Drive Mini para Norteamérica y Europa. Además, la compañía anunció que el software correría a cargo de una reputada desarrolladora japonesa, de la que más adelante se desvelaría su nombre: M2. Este último dato disparó el optimismo de los fans. "M2 es un socio de Sega desde hace mucho tiempo. Su talento para la emulación, incluyendo su atención a los detalles, los coloca entre los mejores desarrolladores del mundo", sentencia Miyazaki. "Pensé que no había mejor que opción que ellos para desarrollar esta consola retro".

A pesar de que el equipo estaba trabajando con un catálogo ya existente, el proyecto requería una serie de importantes requisitos que debían cum-



» [Mega Drive Mini] Ver los juegos por su lomo permite apreciar todo el catálogo de 42 títulos de una sentada. Además, al cambiar el idioma cambian sus carátulas.



UN FICHAJE QUE NADIE ESPERABA

QUE NO, QUE LO QUE JUGASTE EN SU DÍA EN TU MD ERA EL DARIUS II, NO EL PRIMERO



» [MD Mini] A menor pantalla, más posibilidades de comerte un proyectil.



» [MD Mini] La fidelidad gráfica respecto al original es increíble. Solo se nota la limitada paleta de MD.

Aunque el clásico de Taito fue adaptado a diversos ordenadores domésticos en Europa, los usuarios nipones solo pudieron disfrutar del port para PC Engine. Mega Drive recibió en su momento una conversión de *Darius II*, pero la primera entrega permaneció inédita en la 16 bits hasta que Hideki Konishi (Hidecade en la escena homebrew) se puso manos a la obra, primero desde su casa y luego con destino a MD Mini, ya bajo la supervisión del staff de Taito, incluyendo al veterano compositor Katsuhisa Ishikawa y al director de proyecto Yuichi Toyama, quien programó joyas como *Musha Aleste* y *Kingdom Grand Prix*.

La versión MD de *Darius* es muy fiel a nivel gráfico, teniendo en cuenta las concesiones a la limitada paleta de la consola y la imposibilidad de emular la pantalla ultrapanorámica de la coin-op. Se juega de maravilla, aunque la reducción de la pantalla dispara la dificultad. Como el *Super Darius* de PC Engine, esta versión cuenta con 26 jefes: 11 de la recreativa y 15 más del diseño original.

Esta versión no permite dos jugadores, pero en un guiño hacia el *Darius II* de Mega Drive, se han incluido las dos naves, pudiendo elegir entre Proco y Tiat en el menú de opciones (jugar como Tiat es más fácil). El menú de opciones también permite seleccionar si quieres enfrentarte a los 26 jefes o solo con los de la recreativa. E incluso se le puede activar un modo Boss Rush.

plirse, como explica Miyazaki: "En primer lugar, queríamos que el control se sintiera igual que en la consola original. Además, había que ejecutar algunas correcciones (como el excesivo flasheo)", nos comenta, refiriéndose a los efectos en juegos como *Contra: Hard Corps*. "Este proyecto iba a contar con títulos de varios desarrolladores y diferentes configuraciones de lenguaje, lo que hizo que el volumen de trabajo fuera enorme, pero era muy importante completar todas las tareas dentro de un plazo establecido". Lo más sorprendente fue que, además, debían cumplir con algunas regulaciones actuales. "Ha pasado mucho tiempo desde que desarrollamos hardware doméstico en Sega. No teníamos muchos conocimientos sobre el hardware actual, lo que nos planteó algunas dificultades a la hora de cumplir con los requisitos de seguridad y la legislación de los distintos territorios", admite Miyazaki.

M2 debía alcanzar los objetivos del proyecto con un hardware de bajo coste, similar al de otros dispositivos Retro. Aunque la compañía había obrado maravillas con hardware relativamente flojo, las restricciones suponían un verdadero dolor de cabeza, ya que la emulación es una bestia difícil de domar. "Las especificaciones de Mega Drive Mini son inferiores a las de Switch o PS4, especialmente en lo referente a la memoria", dice Takayuki Komabayashi de M2, acreditado como el director y el planificador de Mega Drive Mini. "La Mini no solo es compatible con varios idiomas (cargando las fuentes), sino que el arte de las carátulas cambia dependiendo de la configuración del idioma. Hacer que todo esto funcionara supuso un gran esfuerzo, pero creo que valió la pena. La versión final es el resultado de incontables ajustes".

"Los principales factores son la fecha de fabricación y lanzamiento", nos comenta Naoki Horii, CEO de M2. En comparación con la creación de juegos para consola, Horii cree que "no es más que una dificultad añadida" el trabajar sobre un dispositivo dedicado como este. "A menudo, tuvimos que renunciar a algunas ideas debido a las limitaciones del hardware. La creación de una nueva consola conlleva una serie de desafíos, que se crecen al tener que hacerlo dentro de las limitaciones marcadas para mantener bajos los costes. Sin embargo, al enfocar ahí gran parte de nuestros esfuerzos hemos sido capaces de crear un producto sencillo y accesible para los jugadores", nos dice. "Hemos dado lo mejor de nosotros con lo que teníamos, pero tengo que reconocer que ha sido muy, muy difícil. Sin embargo, ver la nueva consola nos recuerda que todo es posible".

Durante un par de meses, Sega fue desvelando el excelente catálogo de la máquina. En ella se incluyen fichajes obvios como *Sonic The Hedgehog* y *Streets Of Rage II*, y también clásicos creados por third parties, como *Castlevania: The New Generation* y *Strider*, además de algunas sorpresas tan bienvenidas como *Alisia Dragoon* y *Super Fantasy Zone*. En total, la máquina ofrece 42 juegos. 40 fueron lanzados originalmente para Mega Drive entre 1988 y 1996, a los que se suman dos títulos extra, nuevas versiones de dos auténticos clásicos. El catálogo de la consola duplica el de SNES Mini, pero no es un factor que parezca importar a Miyazaki: "Elegimos títulos que creíamos necesarios para crear nuestro concepto de 'la era de la Mega Drive', y así llegamos a esa cifra".

Todos tenemos nuestra selección ideal de esenciales de MD, pero incluir todos esos juegos en una consola, de manera legal, es otro cantar. "Peleamos más de lo que podrías imaginar por títulos que estaban en manos de otras compañías", nos dice Miyazaki. Para los que no estén familiarizados con este proceso, las licencias son un auténtico campo de minas. Es obvio que Sega no contaba con los derechos de juegos como *Street Fighter II* y *Road Rash II*, por lo que tuvieron que obtener la correspondiente licencia. Pero incluso los juegos lanzados por Sega en su día escondían dificultades, como la renovación de los derechos de Mickey y Donald. Clásicos como *ToeJam & Earl* y *Ecco The Dolphin* no aparecieron en recopilatorios anteriores por problemas de derechos, pero ahora sí han podido ser rescatados para la ocasión. Obtener todas esas licencias, en condiciones que no pongan en peligro los costes de la consola, ha sido todo un logro.



» [MD Mini] Solo hay un juego de conducción, pero es nada menos que *Road Rash II*.







Sega consultó varias fuentes para determinar qué juegos debían incorporarse en la consola, incluyendo a los desarrolladores que estaban trabajando en ella. "Di mi opinión, pero no participé en la selección", dice Horii. "Yosuke Okunari seleccionó los que en su opinión eran los títulos seminales de aquella era. Volcó ahí todo su amor". El catálogo varía entre Japón y Occidente, lo que requirió la participación del staff de las divisiones internacionales de Sega, entre los que se contaba Bill Alexander, Vicepresidente de producción y desarrollo de negocio de Sega of America. "Recurrimos a algunos criterios. En primer lugar, queríamos juegos increíbles y que hubieran aguantado bien el paso del tiempo. También buscamos juegos que capturaran el espíritu de la época, títulos emblemáticos de MD", dice Bill, refiriéndose a los juegos incluidos en las versiones americanas y europeas de la consola. "Después nos fijamos en todo el catálogo para asegurarnos una diversidad de géneros, sin dejar de poner el foco en la calidad. Y añadimos algunas sorpresas, como *Monster World IV* y *Tetris*. Estamos muy entusiasmados con nuestra selección, y esperamos que los fans estén de acuerdo".

Monster World IV fue una auténtica sorpresa, teniendo en cuenta que no se editó en Occidente en su momento (la localización al inglés data de 2012 cuando se lanzó en la Consola Virtual de Wii)."El juego es encantador, y la marca *Monster World* ha resurgido recientemente, por lo que creíamos que era la oportunidad perfecta para introducir este clásico", comenta Bill. Por supuesto, no podemos olvidarnos de los dos invitados de última hora: *Darius* y *Tetris*. *Darius* es una conversión totalmente nueva del mítico matamarcianos de Taito, creado a partir del código del famoso programador homebrew Hideki Konishi. *Tetris* es otra sorpresa de aúpa, aunque se no se trata de lanzamiento original de Mega Drive. "La versión MD no llegó a comercializarse, así que no había necesidad de incluirlo tal cual", dice Miyazaki. "Decidimos recrear desde cero la recreativa, que fue un gran éxito en su momento. Como el espacio del cartucho no es tan caro como entonces, no hemos tenido que ser frugales al respecto y estamos muy satisfechos con el resultado".



» [MD Mini] *Castle Of Illusion Starring Mickey Mouse* sigue siendo una absoluta preciosidad.

Como Horii ha recalcado antes, hubo que hacer concesiones: por ejemplo, no incluye juegos de Mega CD o 32X. "Por supuesto, barajamos la idea, pero acabamos abandonándola después de considerar las dificultades técnicas, los plazos y los costes. Sabemos bien que no existen los proyectos capaces de incluir todo lo que se quiera", dice Miyazaki. "También fue una lástima que tuviéramos que renunciar a algunos títulos que habrían provocado polémicas teniendo en cuenta los estándares de la sociedad actual". Aunque no menciona ningún juego en particular, hay algunos que me vienen a la mente: la versión japonesa de *Bare Knuckle III* causaría indignación hoy en día, por ejemplo. Pero la selección final es excelente, y toca casi todos los palos. Hay juegos para uno o dos jugadores, diferentes géneros y un montón de títulos que hoy en día tienen precios demenciales en el mercado coleccionista. Los grandes ausentes son los juegos deportivos y, aunque llega a ser comprensible si tenemos en cuenta los problemas de licencias, es una pena teniendo en cuenta la gran importancia que tuvieron en el desembarco de la consola en Estados Unidos.

Pero lo que realmente nos llama la atención son los excesos, típicos de Sega. Mega Drive Mini tiene un control deslizando de volumen, una cubierta de puerto de expansión extraible y solapas en la ranura del cartuchos, aunque todo ello es meramente decorativo. "No hubo mucha discusión sobre esto. Surgieron a raíz de conversaciones entre el equipo: 'Molaría que esta parte se moviera, ¿Eh?' 'Tienes toda la razón' 'Va a costar un poco más, pero mola, así que vamos a hacerlo'", nos cuenta Miyazaki. "Pensé que habría sido un poco embarazoso si nadie se hubiera percatado de estos detalles, pero me alegro de que hayan llamado tanto la atención". De hecho, la compañía va a acabar ingresando un dinero extra con ella, ya que ha licenciado un set decorativo que incluye un Mega-CD y 32X, todo en versión Mini". Y hablando de tirar la casa por la ventana, Sega encargó la música del menú al mismísimo Yuko Koshiro. "Como se puede apreciar en el catálogo, el Sr. Koshiro había dejado su huella en MD. Como compositor es un orgullo para Japón y sigue teniendo una carrera muy ac-



» [MD Mini] Ya solo con *Phantasy Star IV* y los otros RPG tendrás diversión para largo.



» [MD Mini] *Alisia Dragoon* es otro "rescate" celebrado por los fans de Mega Drive.

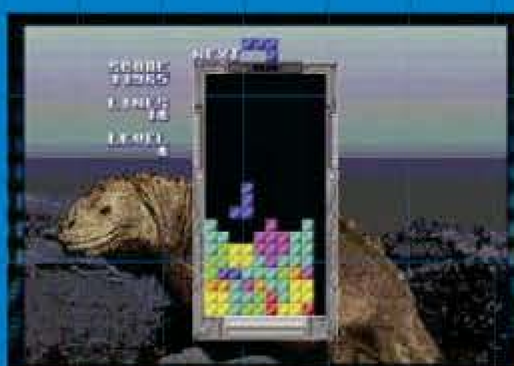
MUEVE FICHA

EL TETRIS DE MD MINI NO ES EXACTAMENTE EL MISMO QUE EL DEL CARTUCHO MÁS CARO DEL CATÁLOGO

La incorporación de *Tetris* en MD Mini es emocionante, dado que la versión MD del clásico de Pajitnov es uno de los juegos más raros que existen. Solo se conocen tres en manos de coleccionistas. Debido a las demandas de Nintendo, quien poseía la exclusiva para consola (que se lo digan a Tengen), el cartucho no llegó a ponerse a la venta. Sega no lo considera un lanzamiento oficial, por lo que lo excluyó de la lista oficial de juegos de Mega Drive, aunque finalmente fue incluido en el *Sega Ages 2500 Vol 28: Tetris Collection* de PS2. Como comenta Miyazaki, MD Mini lleva en memoria una nueva versión, basada directamente en la recreativa de 1988. En comparación con el lanzamiento original, los gráficos se acercan más a la placa System 16. El juego es más indulgente con el tiempo que nos da antes de que las piezas se bloqueen. Dado que la posibilidad de elegir bloques especiales y nivel de arranque no estaban en la coin-op, no se han metido aquí, como tampoco el juego a dobles. Curiosamente, el nuevo *Tetris* de MD mejora a la recreativa en algunos aspectos. La coin-op solo dejaba rotar las piezas en una dirección, pero en el menú de opciones se puede establecer la rotación en el sentido de las agujas del reloj y viceversa, así como activar una nueva opción para tirar las piezas "a plomo". Esto lo acerca más a los *Tetris* modernos.



» [MD] Tenía colores primarios, otro diseño de piezas y cajas sobre el fondo.



» [MD Mini] Esta versión es más fiel y hace mejor uso de la paleta de MD.





» MD Mini es una buena opción para disfrutar en casa de esos cartuchos que cuestan ahora un riñón.

tiva", dice Miyazaki. "Al principio temimos que encargarle solo la música del menú a semejante leyenda sería algo descortés, pero estaba emocionado por participar, y aprovechamos la oportunidad".

Está claro que se han dedicado muchos esfuerzos a hacer de esta nueva MD la mejor consola 'mini' del mercado. Y dado que Nintendo había puesto el listón realmente alto, es imposible no acordarse de la gran guerra de las consolas que libraron ambas compañías en los 90: la incorporación de justo el doble de juegos que SNES Mini (incluyendo el doble de inéditos) parece algo deliberado. Combinado con el acabado de la máquina, es evidente que el espíritu de la Sega de los 90 está muy presente.



Pero nos puede el ansia y todos estamos mirando ya hacia el futuro. ¿Podríamos ver pronto dispositivos Mini basados en otras consolas de Sega, como una Master System Mini o la tan soñada Dreamcast Mini? "Si Mega Drive Mini vende 10 millones de unidades estoy seguro de que lanzaremos otras consolas", afirma Miyazaki. Es una cifra muy respetable, especialmente si tenemos en cuenta que tales ventas la situarían en la misma liga que Saturn o Dreamcast, pero tampoco es imposible. SNES Mini vendió más de 5 millones de unidades en seis meses, y los fans de Mega Drive han estado clamando por un producto de calidad similar. Sega ya lo ha construido, así que solo queda es ver si los jugadores responden. ✱

SEGA WORLD

AUNQUE TIENE JUEGOS JAPONESES, LOS JUGADORES JAPONESES NO TENDRÁN LA MISMA CONSOLA

Aunque Mega Drive Mini incluye las diferentes variantes regionales de todos los juegos, el catálogo tiene algunas diferencias entre Japón y Occidente, como en otras consolas Mini. La versión europea y norteamericana tienen algunas diferencias estéticas, pero comparten el mismo catálogo. La MD Mini japonesa estándar se acompaña de un único mando de seis botones (en lugar de dos mandos de tres botones, como la occidental) y en su catálogo podemos encontrar algunos shooters muy buscados por coleccionistas, además del estupendo y prohibitivo port de *Snow Bros*. La versión asiática mezcla títulos de ambas regiones, más algunas exclusivas, como *Alien Soldier*. Aquí tenéis una lista:

JUEGO	EUROPA/ NORTEAMÉRICA	JAPÓN	ASIA
ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE	✔	✘	✘
ALIEN SOLDIER	✘	✘	✔
ALISIA DRAGOON	✔	✔	✔
ALTERED BEAST	✔	✘	✘
ASSAULT SUIT LEYNOS	✘	✔	✔
CASTLE OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE	✔	✘	✔
CASTLEVANIA: BLOODLINES/THE NEW GENERATION	✔	✔	✔
COLUMNS	✔	✔	✔
COMIX ZONE	✔	✔	✔
CONTRA: HARD CORPS/PROBOTECTOR	✔	✔	✔
DARIUS	✔	✔	✔
DR ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE	✔	✘	✔
DYNA BROTHERS 2	✘	✔	✘
DYNAMITE HEADDY	✔	✔	✘
EARTHWORM JIM	✔	✘	✘
ECCO THE DOLPHIN	✔	✘	✘
ETERNAL CHAMPIONS	✔	✘	✘
GAME NO KANZUME OTOKUYOU	✘	✔	✔
GHOULS 'N GHOSTS	✔	✔	✔
GOLDEN AXE	✔	✔	✔
GUNSTAR HEROES	✔	✔	✔
THE HYBRID FRONT	✘	✔	✘
KID CHAMELEON	✔	✘	✘
LANDSTALKER	✔	✔	✔
LANGRISSER II	✘	✔	✔
LIGHT CRUSADER	✔	✘	✘
LORD MONARCH	✘	✔	✘
MADOU MONOGATARI I	✘	✔	✘
MEGA MAN: THE WILY WARS	✔	✔	✔
MONSTER WORLD IV	✔	✔	✔
MUSHA ALESTE	✘	✔	✔
OUTRUN 2019	✘	✘	✔
PARTY QUIZ MEGA Q	✘	✔	✘
PHANTASY STAR IV	✔	✔	✔
POWERBALL	✘	✔	✔
PUYO PUYO 2	✘	✔	✔
PUZZLE & ACTION: TANT-R	✘	✔	✔
RENT A HERO	✘	✔	✘
THE REVENGE OF SHINOBI	✘	✔	✔
ROAD RASH II	✔	✔	✔
SHINING FORCE	✔	✔	✔
SHINING FORCE II	✘	✘	✔
SHINOBI III: RETURN OF THE NINJA MASTER	✔	✘	✘
SLAP FIGHT MD	✘	✔	✔
SNOW BROS: NICK & TOM	✘	✔	✔
SONIC SPINBALL	✔	✘	✘
SONIC THE HEDGEHOG	✔	✘	✔
SONIC THE HEDGEHOG 2	✔	✔	✔
SPACE HARRIER II	✔	✔	✔
STREET FIGHTER II: SPECIAL CHAMPION EDITION	✔	✔	✘
STREETS OF RAGE II	✔	✔	✔
THE STORY OF THOR/BEYOND OASIS	✔	✔	✔
STRIDER	✔	✘	✔
SUPER FANTASY ZONE	✔	✔	✔
SWORD OF VERMILION	✘	✘	✔
TETRIS	✔	✔	✔
THUNDER FORCE III	✔	✔	✔
TOEJAM & EARL	✔	✘	✘
VECTORMAN	✔	✘	✘
VIRTUA FIGHTER 2	✔	✘	✘
WONDER BOY IN MONSTER WORLD	✔	✘	✔
WORLD OF ILLUSION	✔	✔	✔
YU YU HAKUSHO: MAKYOU TOITSUSEN	✘	✔	✘

UNA RONDA

EN LOS ÚLTIMOS AÑOS HAN PROLIFERADO LAS VERSIONES MINI DE CONSOLAS CLÁSICAS. ES HORA DE ENFRENTAR UNAS CON OTRAS.

NINTENDO CLASSIC MINI:NES

AÑO:	2016
PRECIO INICIAL:	59,99 EUROS
MANDOS INCLUIDOS:	1
JUEGOS:	30
60HZ:	SÍ
SELECCIÓN DE REGIÓN:	NO
OPCIONES PANT:	PIXEL PERFECT, 4:3, 4:3 CON FILTRO CRT
EXTRAS:	CUATRO SLOTS POR JUEGO PARA GRABAR

Nintendo marcó el rumbo a seguir con esta versión reducida de su mítica consola de 8 bits. La NES en miniatura tenía unos acabados impecables y una solidez a la altura de la original (especialmente los mandos). Aunque su catálogo quedó eclipsado por las consolas Mini que llegaron después, la lista de juegos era fabulosa, equilibrando a la perfección variedad, calidad y el factor nostálgico. El éxito de la consola fue arrollador, agotándose a toda velocidad en todos los territorios para regocijo de especuladores durante el resto de aquel año.

Aunque la consola fue todo un éxito, tenía algunos fallos. Incluir solo un mando no fue una buena decisión, y el cable que lo unía a la consola era demasiado corto. El sistema también tenía algunos problemas de latencia en cuanto a sonido y al escalar los gráficos se producía un efecto resplandeciente en cuando se ejecutaba el scroll en el modo 4:3.



NINTENDO CLASSIC MINI:SNES

AÑO:	2017
PRECIO INICIAL:	79,99 EUROS
MANDOS INCLUIDOS:	2
JUEGOS:	21
60HZ:	SÍ
SELECCIÓN DE REGIÓN:	NO
OPCIONES DE PANTALLA:	PIXEL PERFECT, 4:3, 4:3 CON FILTRO CRT, MARCOS INTERCAMBIABLES
EXTRAS:	CUATRO SLOTS PARA GRABAR, REBOBINADO

Nintendo volvería a la carga un año después, superando todas nuestras expectactivas. La versión Mini de SNES ofrecía menos juegos que su hermana de 8 bits, pero la selección era intachable e incluía, no solo las grandes vacas sagradas de la casa, sino también de clasicazos facturados por third parties. El plato fuerte fue la incorporación de *Star Fox 2*, un título que se canceló cuando estaba prácticamente terminado. SNES Mini nos brindó la oportunidad de disfrutar de esta joya inédita. La calidad de la emulación mejoró respecto a la NES Mini, con un retardo de audio menos perceptible y un efecto de interpolación que mantuvo a raya los efectos "secundarios" cuando el scroll entraba en liza. La decisión de incluir dos mandos fue una gran idea (sobre todo teniendo en cuenta que incluida *SFII*) al igual que dotarles de un cable más largo.







A DE MINIS

NEO-GEO MINI: 40TH ANNIVERSARY

AÑO: 2018
PRECIO INICIAL: 129,99 EUROS
MANDOS INCLUIDOS: 1 (FIJADO A LA CONSOLA)
JUEGOS: 40
60HZ: SÍ
SELECCIÓN DE REGIÓN: NO
OPCIONES DE PANTALLA: 4:3, 16:9, FILTRO DE SUAVIZADO
EXTRAS: PANTALLA LCD INCORPORADA, CUATRO SLOTS PARA GRABAR PARTIDA, MEMORY CARD VIRTUAL

SNK adoptó un enfoque muy distinto con su sistema retro, y prefirió crear una auténtica recreativa en miniatura, con pantalla incluida. El resultado emocionó a cualquier parroquiano de los salones recreativos de los 80 y 90, y se jugaba (y veía) realmente bien a pesar de su reducida escala. Los problemas llegaban al acoplar el sistema al televisor, ya que la imagen que mostraba era sorprendentemente borrosa. Además, había que comprar un mando adicional para jugar a dobles, y este tampoco es que fuera una maravilla.

Pasando por alto estos detalles, la selección de 40 juegos era muy generosa, repleta de auténticos clásicos, aunque ninguno procedente de third parties. Incluyó algunos fichajes muy discutibles (*¿Top Player's Golf* en lugar de *Neo Turf Masters*?). SNK ha ido reeditando la consola con diferentes catálogos, a incluyendo por fin mandos y cables, lo que multiplicó su atractivo. Los últimos, tres modelos basados en *Samurai Shodown*.

PLAYSTATION CLASSIC

AÑO: 2018
PRECIO INICIAL: 99,99 EUROS
MANDOS INCLUIDOS: 2
JUEGOS: 20
60HZ: EN ALGUNOS JUEGOS
SELECCIÓN DE REGIÓN: NO
OPCIONES DE PANTALLA: NINGUNA
EXTRAS: UN SLOT POR JUEGO PARA GRABAR, MEMORY CARD VIRTUAL

La PlayStation Classic demostró que no todo vale a la hora de poner en el mercado una miniconsola Retro. A primera vista no podía ser más tentadora, al replicar a la perfección la consola original e incluir unos buenos pads (aunque sin sticks analógicos). La lista de juegos fue bastante criticada: pese a incluir pesos pesados del calibre de *Metal Gear Solid, Final Fantasy VII*, *Resident Evil* y *Tekken 3* los fans echaron en falta otros iconos del sistema como *Tomb Raider*, *WipEout*, *Gran Turismo* y *Crash Bandicoot*.

La cosa iba a peor cuando se encendía la consola, debido a la inexplicable decisión de incluir las versiones PAL de 50Hz de algunos juegos (incluso fuera de Europa), y el software de la emulación no era precisamente una maravilla. A pesar de la gran expectación que levantó, las encarnizadas críticas hicieron que las ventas fueron mucho menores de lo esperado, y la consola no tardó en rebajar su precio.

MEGA DRIVE MINI

AÑO: 2019
PRECIO INICIAL: 79,95 EUROS
MANDOS INCLUIDOS: 2
JUEGOS: 42
60HZ: SÍ
SELECCIÓN DE REGIÓN: SÍ
OPCIONES DE PANTALLA: 4:3, 16:9, FILTRO CRT, MARCOS INTERCAMBIABLES
EXTRAS: CUATRO SLOTS POR JUEGO PARA GRABAR, SET OPCIONAL DECORATIVO CARTUCHO/MEGA-CD/32X

Basándonos en la unidad a la que hemos tenido acceso, creemos que la máquina de Sega se va a convertir en el estándar en el que se verán reflejadas futuras consolas Retro. El catálogo de juegos es generoso y la emulación derrocha la calidad y el buen hacer que siempre han caracterizado a M2. Además, el poder elegir región en los juegos es un bonito detalle.

Sin embargo, no es un producto perfecto. Incluir los mandos de tres botones apelará a la nostalgia de muchos, pero no es nada útil a la hora de jugar con *Street Fighter II* y *Eternal Champions*. También sufre del efecto de resplandor en el scroll horizontal de los pocos juegos diseñados para correr a una resolución de 256x224,aunque el filtro CRT logra mitigarlo. Habría estado bien que hubiese incorporado una opción de rebobinar, como hizo SNES Mini. (NdT: Y sobre todo, nos duele que el catálogo occidental no incluya *Snow Bros* ni *Slap Fight MD*).





EN EL HORIZONTE...

MD Mini se verá pronto las caras con nuevos contendientes. Capcom Home Arcade saldrá a la venta en octubre, aunque por su elevado precio (230 euros) y un catálogo reducido (16 juegos) no será rival en ventas. En marzo de 2020 llegará la PC Engine Mini, en una jugada sorprendente por parte de Konami, que contará además con M2 al frente de la emulación. El gran chasco es que no llegará oficialmente a España, así que tocará tirar de importación.

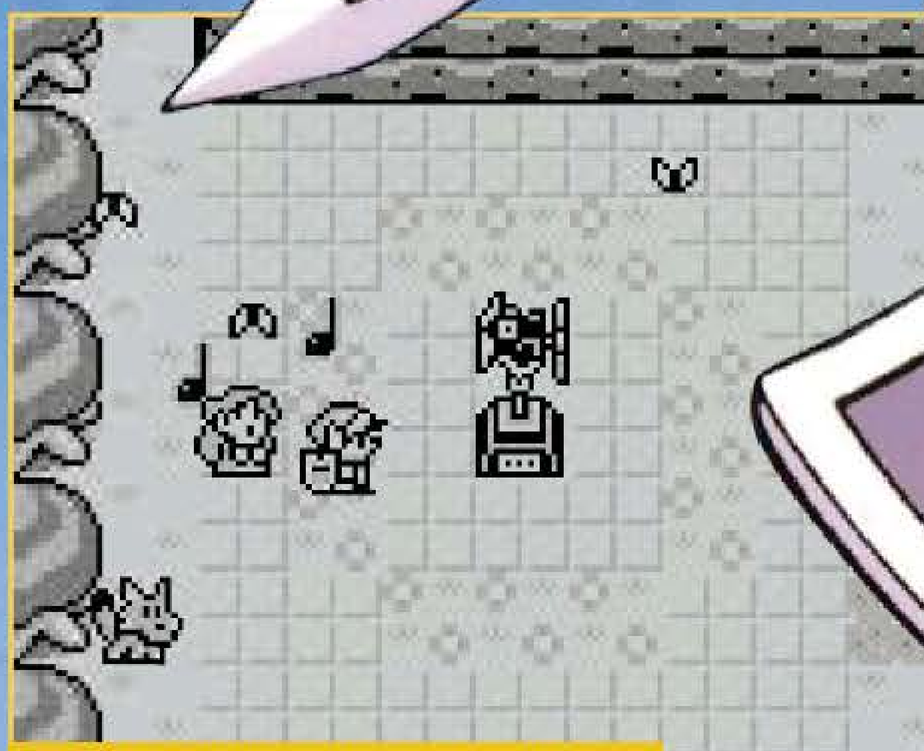

THE LEGEND OF
ZELDA
LINK'S AWAKENING

UNA ODISEA PORTÁTIL

Hace ya la friolera de 26 años, Nintendo demostró que su popular Game Boy podía acoger aventuras tan complejas y espectaculares como las de su hermana mayor, SNES. Y lo hizo firmando la más peculiar y encantadora aventura de Link creada hasta entonces. Una odisea de bolsillo que sigue enamorando como el primer día.

Texto de David Alonso


» [GB] Link volvió a protagonizar segmentos de desarrollo lateral, como en el segundo *Zelda* de NES.


» [GB] Koholint era un paraje tan encantador como surrealista. Aquí, Marin dando el cante.

Hablar de *The Legend of Zelda: Link´s Awakening* es hacerlo de una de las entregas más curiosas y atípicas de la historia de la mítica saga de Nintendo. Y no solo porque fue el primer *Zelda* en ver la luz en Game Boy, o porque, a diferencia de las anteriores tres aventuras para NES y SNES, la historia no se desarrollaba en Hyrule y prescindía de personajes hasta entonces imprescindibles, como la Princesa Zelda o Ganon El estreno de Link en portátil fue tremendamente especial por muchas más razones que se motivaron ya desde su inusual fase de desarrollo.

A comienzos de la década de los 90, y tras el tremendo éxito de *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, el director Takashi Tezuka decidió emplear parte de su tiempo libre en experimentar, casi si como de un pasatiempo se tratara, con nuevas mecánicas para la saga. Unas que, además, pudieran encajar en el mucho más limitado hardware de Game Boy.

De hecho, su idea primigenia fue la de intentar trasladar el aclamado título de Super Nintendo a la portátil, pero, muy pronto, el creativo nipón dejó volar su imaginación y comenzó a reinventar aquel universo marcado por la Trifuerza y el poder de la Espada Maestra. Poco a poco, y siempre acompañado de un tono casi paródico, el proyecto fue alejándose de *A Link to the Past* y ganando magnitud gracias a la incorporación de otras figuras clave de la compañía.

Finalmente, esta "locura" llegó hasta las altas esferas de Nintendo, quienes no dudaron en dar luz verde al proyecto. Así, en 1993, Link naufragó hasta la Isla de Koholint, un exótico y remoto paraje del que debía escapar despertando al Pez Viento, algo que solo lograría obteniendo los 8 instrumentos musicales ocultos en lo más profundo de las peligrosas mazmorras que salpicaban la isla.

Esta épica misión daba pie a una aventura que mantenía gran parte de la fórmula de *A Link to the Past*, pero que introducía un inmenso número de novedades. Una de las principales fue el aumento en la profundidad de la exploración gracias a un sistema



» El cartucho debutó en el mercado japonés en junio de 1993, pero no llegaría oficialmente a Europa hasta diciembre.


» [GB] Sí, tu objetivo en este juego de gancho mecánico es atrapar el peluche de Yoshi. Toma guiño a Mario.



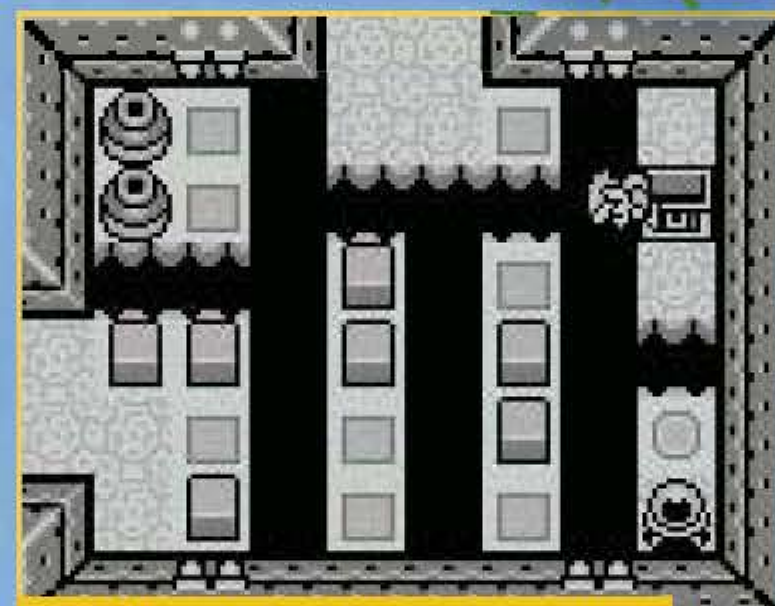
» [GB] Un héroe no es nadie sin su espada. Por suerte Link podrá hacerse con una enseguida.

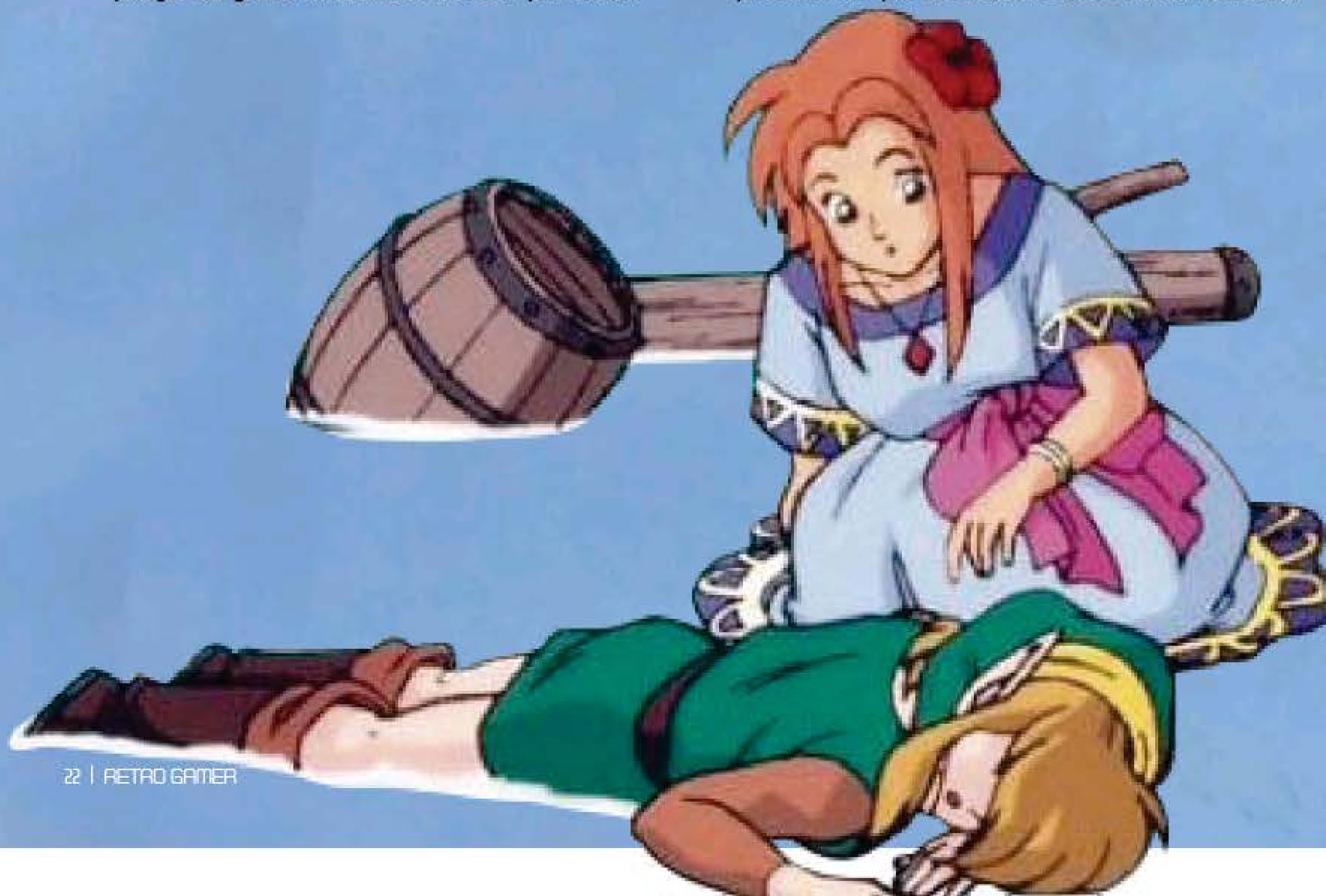
KOIZUMI SE INSPIRÓ EN TWIN PEAKS A LA HORA DE CREAR EL MUNDO DE KOHOLINT

que el propio Tezuka reconoció que estaba inspirado en la leyenda popular nipona Warashibe Choja, y que relata cómo un campesino se convierte en millonario a través de una sucesión de trueques.

Trasladado al juego, esto se traducía en la búsqueda de determinados objetos que Link debía entregar a otros personajes con el fin de obtener un beneficio que le permitía conseguir una nueva habilidad o acceder a la siguiente mazmorra. A este sistema se le unían otras actividades, como la pesca o un juego de garra mecánica con el que debía obtener un peluche de Yoshi. Y es que otra de las particularidades de este *Zelda* fue la enorme cantidad de guiños a otros títulos de Nintendo que contenía, con la presencia de Plantas Piraña, Chomp Cadenas o habitantes de Koholint inspirados en Mario o Luigi.

Muchos de estos encuentros estaban repletos de humor, con personajes secundarios que rompían la cuarta pared a través de sus diálogos, pero que también fomentaban algunas de las relaciones más complejas y profundas que se habían visto hasta la fecha en la saga. De hecho, Yoshiaki Koizumi, el responsable de la historia del juego, aseguró que se había inspirado en la serie *Twin Peaks*, para crear un universo en el que el misterio y la sospecha rodeara a todos sus integrantes.

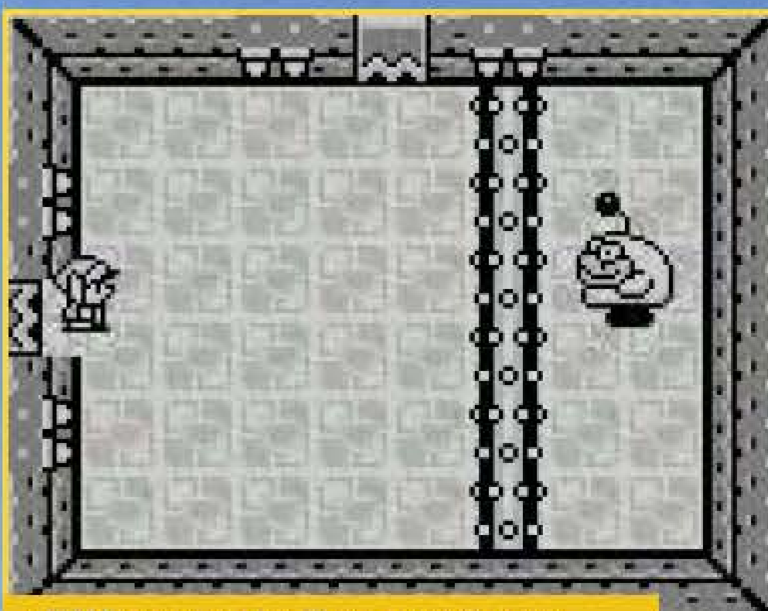

» [GB] Asocia la pluma a uno de los dos botones principales de la portátil y podrás saltar a gusto.



Esta bien llevada complejidad no solo dio pie a una fantástica historia, sino que resultó ser el complemento ideal para unas mazmorras perfectamente ejecutadas y que estaban al mismo nivel de lo que había ofrecido *A Link to the Past* en Super Nintendo, un verdadero hito debido a las limitaciones técnicas de la consola portátil de Nintendo. Todo lo anterior, unido a infinidad de impagables de-




» [GB] La intro del juego nos deleitaba con esta espectacular imagen de Link, en plena tormenta.

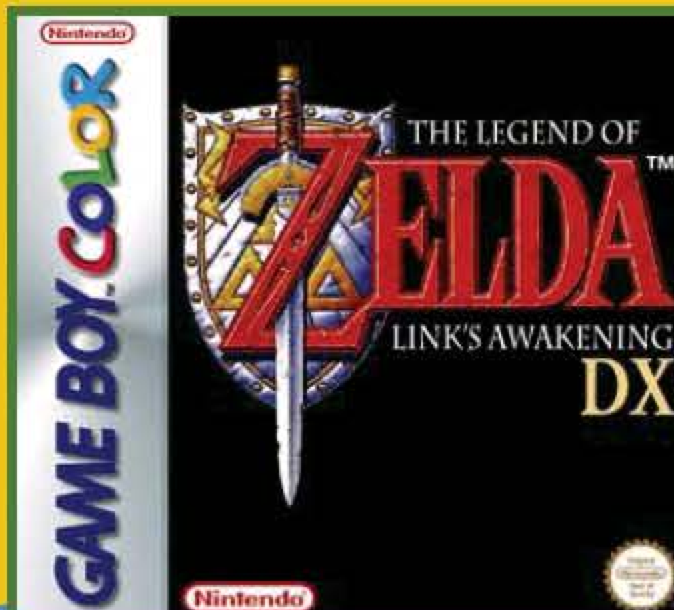

» [GB] Para sortear el rodillo que protegía a esta criatura había que utilizar el salto con un poco de tino.


» [GB] Los segmentos laterales, aunque escasos, eran encantadores. ¿Este enemigo no os suena?

UN REMAKE A TODO COLOR





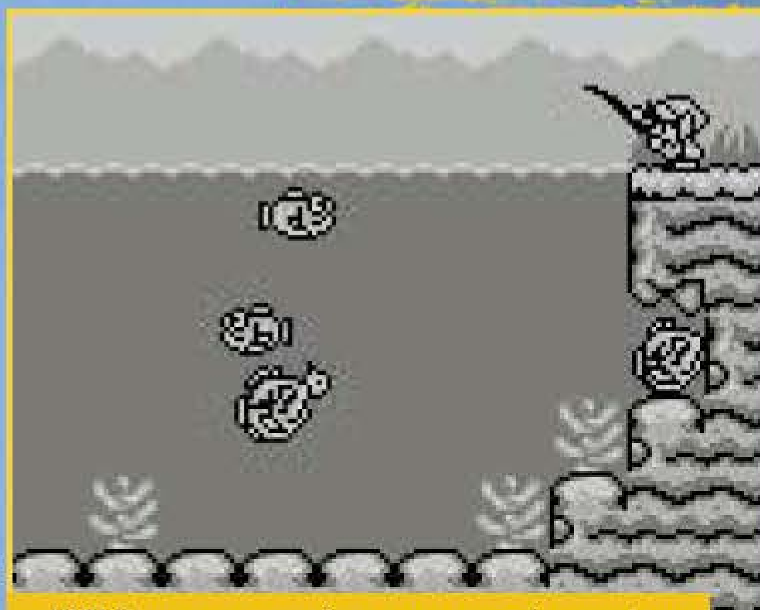




En 1998, cinco años después del debut del juego original, *The Legend of Zelda: Link's Awakening* llegó a Game Boy Color en forma de versión DX (Deluxe). Su principal novedad fue el mejorado apartado gráfico, que cambiaba la escala de grises por unos escenarios más vistosos y personajes a todo color. Por su parte, esta edición incluía también una tienda de fotografía en Isla Koholint en la que podíamos imprimir nuestras fotografías usando la Game Boy Printer, la pequeña impresora térmica que Nintendo lanzó también en 1998. Por último, y como colofón final, este remake para Game Boy Color añadía una nueva mazmorra totalmente exclusiva y en la que la solución de la mayoría de sus puzles se basaba en distintos códigos de colores.

talles añadidos, como enormes jefes finales o sencillas fases plataformeras en las que la vista cenital daba paso al scroll lateral (al estilo de la segunda entrega de la serie para NES), convirtieron a *The Legend of Zelda: Link´s Awakening* en uno de los mejores títulos del catálogo de Game Boy.

Y no solo eso. Aún a día de hoy, muchos fans de la saga consideran a este mágico despertar de Link como uno de los máximos exponentes de la historia del imperecedero héroe. Nosotros, por supuesto, estamos de acuerdo con ellos, y estamos deseando poder revivir la trama, una vez más, a través del espectacular remake para Nintendo Switch. ★


» [GB] Que no os avergüence reconocerlo: nosotros también nos viciamos a fondo con el juego de pesca.

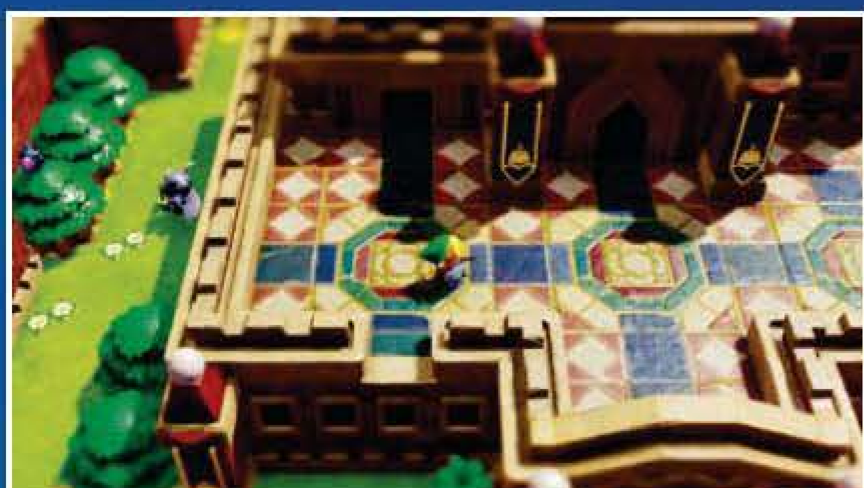

» [GB] Entre los habitantes de Koholint hay viejos conocidos de otra célebre saga de Nintendo.

THE LEGEND OF ZELDA™ Link's Awakening

Preparaos para vivir un auténtico viaje al pasado; a aquellas tardes de los 90 en la que, Game Boy en mano, soñábamos con el despertar del héroe de los verdes ropajes. Vuelve la leyenda de Link's Awakening, y lo hace en forma de un remake mágico.

T*he Legend of Zelda* regresa a sus orígenes para inundar nuestras Switch de pura nostalgia. Y lo hace, nada menos, que con una reimaginación de *Link's Awakening*, el inolvidable juego que nos cautivó en Game Boy hace 26 años. Conscientes de la joya atemporal que tenían entre manos, en Nintendo han apostado por la mejor decisión posible a la hora de encarar un remake de este calibre: poner al día muchos de sus apartados, como el nuevo y precioso apartado técnico, pero manteniendo intacta la esencia original. No solo lo han conseguido, sino que el absoluto respeto por el clásico y el enorme mimo puesto en todas sus novedades hacen que sea imposible no enamorarse de él a primera vista. Si jugasteis al original, os aseguramos que viviréis toda la aventura con una sonrisa de oreja a oreja, rememorando grandes momentos que seguro evocan a vuestra infancia. Y lo que es mejor aún; si sois de los que os iniciasteis en el universo *Zelda* gracias a *Breath of the Wild*, sabed que tenéis aquí una oportunidad irrepetible para descubrir su vertiente clásica, o lo que es lo mismo, para rendiros ante la genial mezcla de exploración, rol y mazmorras que esta mítica saga siempre ha sabido manejar como pocas. En cualquier caso, lo que es seguro es que *Link's Awakening* contribuyó de forma determinante a conformar la leyenda de *Zelda*, y este pedacito de la historia de los videojuegos regresa ahora para recordarnos por qué la amamos con tanta intensidad. ¿Nos acompañáis a Isla Koholint? *







el clásico, renovado

Con motivo de este remake, Nintendo ha reimaginado por completo la isla de Koholint y ha dotado a la aventura de unos gráficos tan coloridos como detallados, pero que en todo momento mantienen el estilo del título original, sobre todo de la versión DX. La fidelidad con el clásico es tan grande que la gran mayoría de escenarios son réplicas casi exactas de los que recorrimos en las entregas para las portátiles de 8-bits. Y es que, con buen criterio, la intención de Nintendo con esta reimaginación de *Link's Awakening* es la de trasladar de manera casi intacta la experiencia clásica, pero actualizando algunos de sus apartados, como los propios gráficos o sus inolvidables melodías, que ahora suenan mejor que nunca gracias a unas geniales versiones orquestadas. Todo en la aventura derrocha nostalgia por los cuatro costados.









una historia única

La historia de *Link's Awakening* es, con permiso de *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, una de las más atípicas y originales de toda la saga. A diferencia de gran parte del resto de entregas, la aventura no se desarrolla en Hyrule, sino en la Isla Koholint. Tampoco vemos a la princesa Zelda en ningún momento, ni hay rastro de otros elementos habituales, como la Trifuerza o el temible Ganon. En su lugar, el peso de la narrativa recae en unos personajes muy elaborados y que poseen una elevada profundidad. En su compañía, y tras naufragar en la isla, en esta ocasión Link debe encontrar una serie de instrumentos musicales para despertar al Pez Viento, una misteriosa criatura que parece ser la clave para que el héroe consiga regresar al mar, evitando así quedarse atrapado en la isla para siempre. Conseguirlo, o no, es un camino apasionante y rodeado de misterio.

de turismo en koholint





La isla Koholint es el lugar perfecto para vivir una aventura tan colosal como variada. Bajo la sombra del Monte Tamaranch, coronado por el huevo del Pez Viento, se extienden diferentes ecosistemas en los que los peligros a los que nos enfrentamos cambian radicalmente. Desde el frondoso Bosque Misterioso hasta el tórrido Desierto de Yarna, muchos de estos lugares parecen guardar cierta conexión con algunas zonas de Hyrule, por lo que, pese a su originalidad, resultan muy familiares a los seguidores de la saga. Por su parte, en la isla también encontramos dos aldeas; Malbe, que es donde residen gran parte de los personajes con aspecto humano, y Villa Animal, habitada por especies de todo tipo.









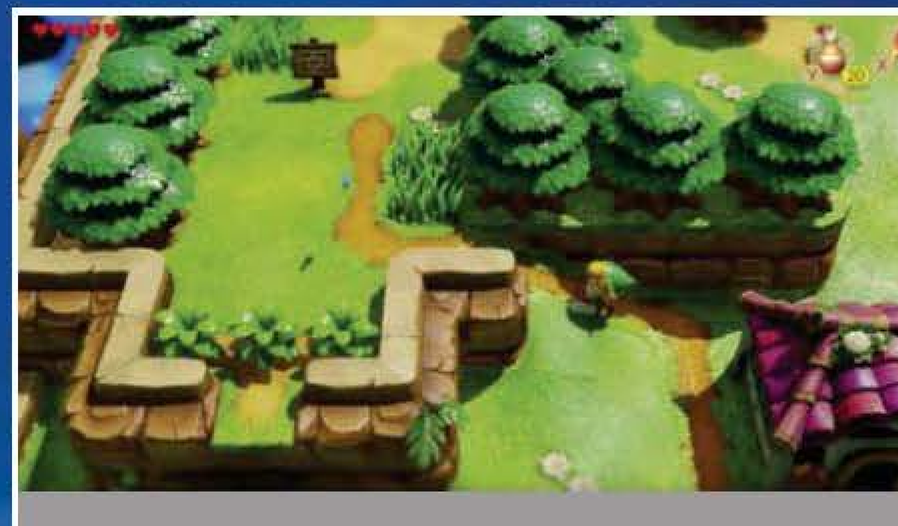


explorando un vasto mundo

La exploración es uno de los sellos de identidad de los *Zelda*, y *Link's Awakening* no es una excepción. Gran parte de la aventura la pasamos recorriendo cada recoveco de su mundo realizando diferentes tareas. Una de las principales es buscar diferentes objetos para utilizarlos en una sucesión de cadenas de intercambio que nos conducen hasta un elemento necesario para avanzar en la aventura. Este sistema de trueques, habitual en entregas posteriores de la saga, se empleó aquí por primera vez gracias a la inclusión de un gran número de personajes secundarios, y consiguió que la exploración ganara considerablemente en profundidad. Por supuesto, estos momentos siempre están acompañados de combates a tiempo real y de nuestra recolección habitual de rupias, la moneda de la isla.

¡no te pierdas!

Debido a que el tamaño de los escenarios no es excesivamente grande, y también gracias a que todos ellos disfrutan de una gran diversidad paisajística, orientarse en *Link's Awakening* no resulta especialmente complicado. Sin embargo, y para facilitar un poco más las cosas a los más despistados del lugar, el juego incluye un efectivo mapa al que podemos acceder en cualquier momento. Entre otras cosas, nos permite hacer zoom para mirar con detalle una zona concreta o echar un rápido vistazo a los marcadores, que señalan algunos de los puntos y lugares clave que ya hemos descubierto anteriormente.





mucho por hacer





El épico viaje hacia el despertar de Link está repleto de actividades secundarias que se integran a la perfección en la exploración principal. La mayoría de estos minijuegos fueron ideados por Kazuaki Morita, uno de los desarrolladores del primer *Super Mario Bros.*, quien en esta ocasión fue el encargado de crear un motor de pesca o un divertido juego de gancho mecánico. Por supuesto, ambas actividades se mantienen en el remake, en el que tampoco faltan a la cita las tiendas en las que comprar diferentes objetos o algunas situaciones repletas de sentido del humor. Todo unido brinda una gran frescura al desarrollo de la aventura.

grandes personajes







LINK

■ El héroe de la saga es el protagonista principal. Por supuesto, y como es habitual en él, no dice ni una palabra, pero no le hace falta abrir la boca para derrochar carisma durante toda la aventura. Su nuevo aspecto, realmente entrañable, hace que queramos adoptarle llevárnoslo a casa.

MARIN

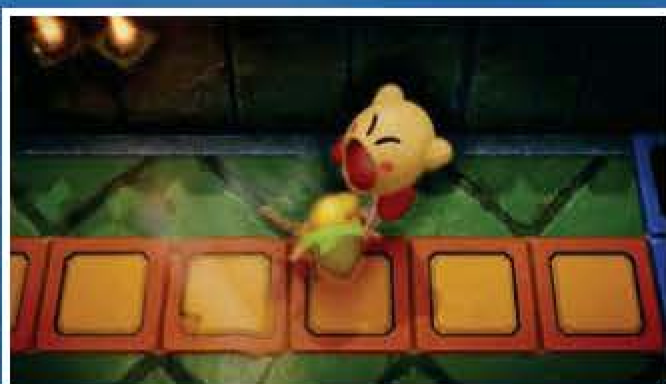
■ Esta pizpireta jovenzuela es la encargada de recoger a Link tras su naufragio. En ese momento el héroe la confunde con Zelda, pero ella pronto se encarga de aclararle que de princesa, nada. ¿Qué papel jugará en la trama esta habitante de Aldea Malbe y amante de la música del Pez Viento?

TARIN

■ Este risueño y amable bigotudo es el padre de Marin. Su "familiar" aspecto, y el hecho de que su afición favorita sea recoger setas, hace que inevitablemente pensemos en Mario al conocerle. Además, Tarin tiene un don especial para meterse en líos, de los que siempre le tenemos que sacar.

cameos nintenderos





Otro de los elementos que hacen único a *Link's Awakening* dentro del universo *Zelda* es la gran cantidad de personajes y objetos de otras sagas de Nintendo que pululan por Isla Koholint. Algunos lo hacen en forma de enemigos, como los Shy Guys, los Chomp Cadenas o los Goombas, todos ellos de *Super Mario Bros*. Del mundo del fontanero también encontramos referencias a personajes como Peach o Luigi, a los que acompañan apariciones estelares, o guiños, a otros héroes de la compañía como Kirby o Yoshi. Lo más meritorio es que todos estos cameos se integran a la perfección en el estilo y en las mecánicas habituales de *The Legend of Zelda*, aportando su granito de arena para construir un universo rico, variado y repleto de divertidas sorpresas.

momentos inolvidables





Además de los cameos y del acusado sentido del humor de algunos personajes y situaciones, el juego está repleto de otros momentos tan memorables como únicos en un *Zelda*. Por ejemplo, hay algunas zonas en la que la perspectiva cambia al plano lateral y, como si de un *Mario* clásico se tratara, Link debe superar diferentes retos plataformeros. Otro buen ejemplo es la repercusión que sufrimos cuando nos decidimos a robar en una tienda. Si lo hacemos, algunos personajes empezarán a llamarnos ladrón y, si tenemos la osadía de regresar al comercio, el tendero nos atacará con un letal rayo. Estos son solo dos ejemplos de la infinidad de situaciones curiosas y divertidas que encontramos durante la búsqueda de los instrumentos.









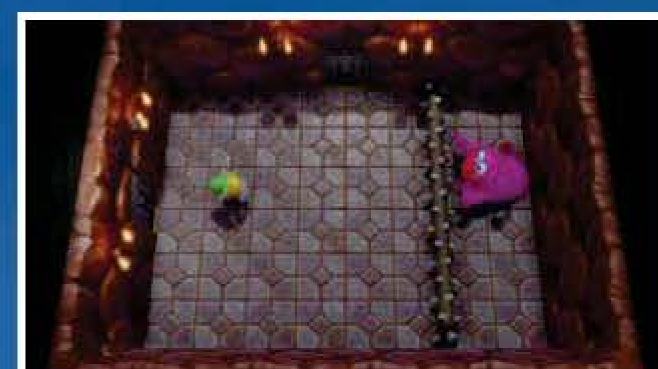


Luchando sin parar

Los combates, rápidos e intuitivos, tienen un gran peso en el desarrollo. Existen un montón de criaturas diferentes que quieren acabar con Link, y eliminar a cada una de ellas requiere de una técnica distinta. Al principio del juego, solo contamos con la espada y el escudo, lo que nos obliga a combinar mandobles con movimientos defensivos para sobrevivir en la isla. Más adelante, Link consigue otras armas, como el arco, las bombas o el bumerán. Descubrir cuál es el punto débil de cada enemigo y que estrategia utilizar en cada momento es muy importante, ya que no todas las criaturas son vulnerables a los mismos ataques. Este sistema proporciona unos enfrentamientos realmente dinámicos y repletos de ritmo, por lo que acompañar a Link en sus batallas es todo un placer.







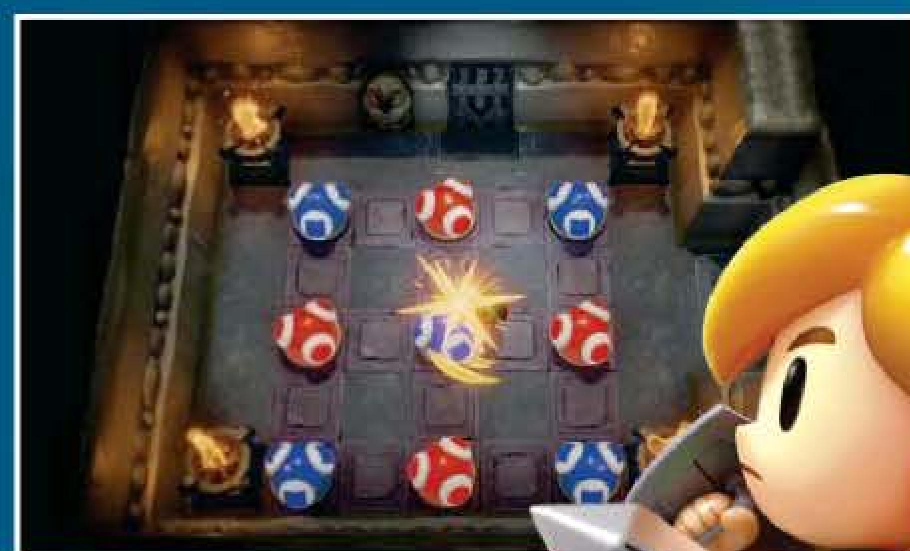
Mazmorras con sabor Zelda

Nada menos que 9 mazmorras se esconden en lo más profundo de Isla Koholint. Para superarlas, nos toca solucionar puzles, encontrar llaves y enfrentarnos a todo tipo de trampas y enemigos. Su desarrollo, que recuerda mucho a las de *A Link to the Past*, combina a la perfección todos estos elementos y siempre se culminan con un enfrentamiento contra un poderoso jefe final. Para derrotarlos tenemos que utilizar el ingenio y ser hábiles con todas las habilidades del héroe.

¡Vuelve la mazmorra de color!

En la versión DX, que llegó a Game Boy Color en 1998, se introdujo una mazmorra totalmente nueva. En ella, se aprovechaban las nuevas capacidades de la consola para ofrecer puzles basados en los colores. La Mazmorra de Color también está presente en este remake, por lo que tenemos ante nosotros la versión más completa posible de la aventura de Link.













el panel de mazmorras

Dampé, el anciano gestor de cementerios que conocimos en *Ocarina of Time*, también debuta en en el remake de *Link's Awakening*. Su papel es guiarnos en otra las grandes novedades: el panel de mazmorras. Con esta sencilla herramienta podemos crear nuestras mazmorras personalizadas colocando todas las salas que hayamos descubierto en el orden que queramos. No se trata de un editor al uso, pero lo cierto es que esta nueva característica ofrece muchas posibilidades y nos permite, de manera muy sencilla, crear retos verdaderamente complicados.

grandes mejoras





Las mejoras introducidas en el remake no solo se limitan al apartado técnico, que es genial, sino que también se han retocado otros aspectos con el fin de poner al día la experiencia. Uno de los más destacados es el nuevo sistema de inventario, que ahora es mucho más rápido e intuitivo. En el título original, al disponer de solo dos botones, debíamos entrar a un menú cuando queríamos equipar un tercer objeto. Ahora es posible utilizar el resto de botones de Switch para crear accesos directos a objetos u armas, lo que contribuye a que la experiencia sea considerablemente más fluida.

Juega donde quieras





El espíritu original del clásico está presente en el remake gracias a la portabilidad de Switch, que nos permite jugar en cualquier parte. Y ahora, por primera vez, también podemos completar la aventura en la televisión. Por supuesto, el juego es compatible con todos los modos de control habituales de la consola, como los Joy-Con o el mando Pro, por lo que sois vosotros los que debéis decidir la manera en la que queréis despertar al Pez Viento.

LA HISTORIA DE

Shenmue

CUANDO UNO DE LOS DISEÑADORES MÁS FAMOSOS DECIDIÓ CREAR UN JUEGO DE ROL VANGUARDISTA PARA CONSOLA FIRMÓ UNO DE LOS JUEGOS MÁS AMBICIOSOS DE TODOS LOS TIEMPOS. YU SUZUKI NOS CUENTA CÓMO SE HIZO EL PRIMER JUEGO Y CÓMO HA RETOMADO LA SAGA.

Texto de Nick Thorpe

Con lo corta que fue la vida de Dreamcast, llama la atención que tuviera tantos juegos excelentes, aunque ninguno se asocia más a la consola como los *Shenmue*. En parte es lógico ya que durante más de 20 años Dreamcast fue la única máquina en la que se podía disfrutar del primer juego y, por tanto, la historia completa. Pero la asociación tiene raíces más profundas, ya que el juego es un reflejo de la consola en que nació: Tanto *Shenmue* como Dreamcast fueron proyectos muy ambiciosos que se adelantaron a su tiempo y ambos dejaron a los jugadores con la sensación de haber terminado antes de lo que debían, con el prematuro fin de ciclo vital de la consola y el suspense sin resolver del final de *Shenmue II*. Pero mientras que el regreso de Sega al mercado del *hardware* está más lejos que Dios de la humedad, *Shenmue* está a punto de renacer gracias al apoyo de sus incansables seguidores.

Los juegos de *Shenmue* son aventuras de acción 3D que se basan en una historia concebida por Yu Suzuki, fundador de Ys Net y famoso por su etapa en Sega como programador, director y productor de éxitos arcade como *Space Harrier, Out Run* o *Virtua Fighter*. Cuando le preguntamos por las fuentes de las que bebió para *Shenmue,* Suzuki contesta: "Los juegos de Apple II como *Wizardry* o *Mistery House,* así como *Virtua Fighter"*. Suzuki había disfrutado con los juegos del Apple II mientras estudiaba y quería crear un juego con ese espíritu. Pero la conexión con *Virtua Fighter* va más allá; los dos primeros *Virtua Fighter* fueron grandes éxitos en Japón y había muchos proyectos intentando aprovechar el tirón, desde *spin-offs* a productos de marketing o incluso una serie de animación. Suzuki quería crear un RPG de *Virtua Fighter* con la historia de Akira Yuki.

Los RPG no son precisamente el género más popular en las recreativas, así que AM2 tuvo que trabajar con



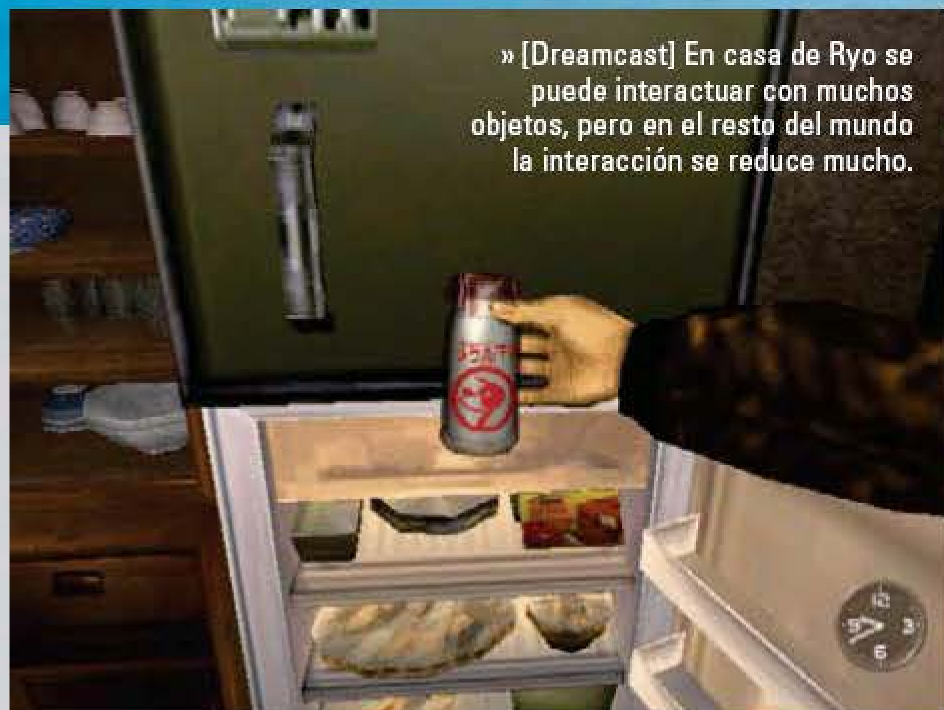
» Yu Suzuki es el creador de *Shenmue*, junto a otros clásicos como *Out Run*, *Space Harrier* y *Virtua Fighter*.

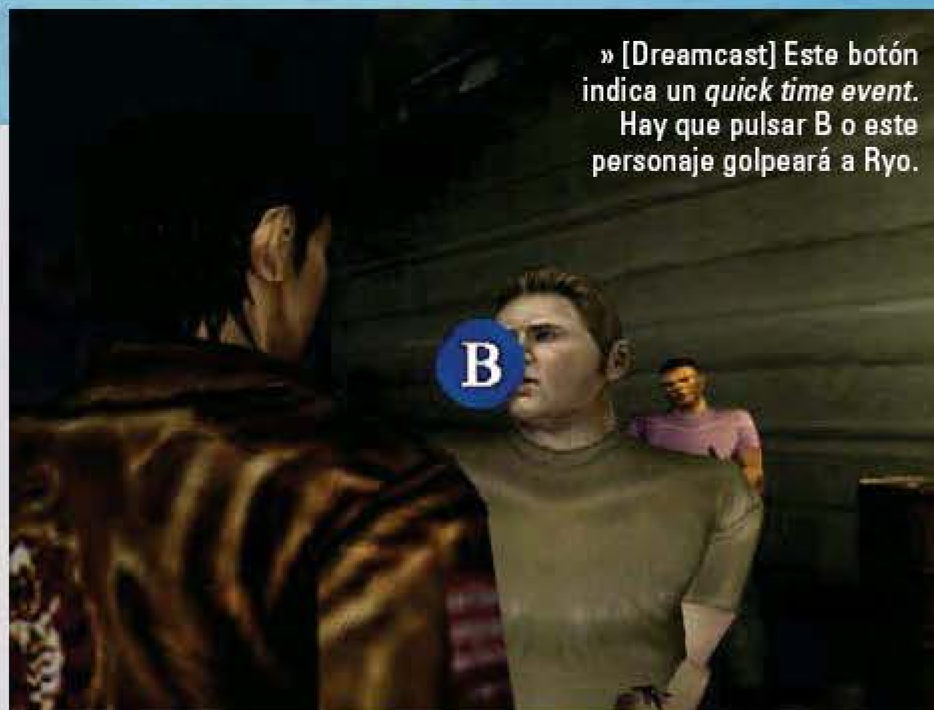
el *hardware* de las consolas domésticas en lugar de las máquinas arcade de última generación a las que estaban acostumbrados. En ese momento suponía trabajar con Saturn. Se sabe muy poco de la versión del juego para Saturn; lo más revelador son algunas imágenes de vídeo incluidas como extra en *Shenmue II*. Gran parte del material disponible son escenas de vídeo (realizadas con el motor, como en el juego de Dreamcast) con un poco de exploración ambiental. Aunque lógicamente hay algunos detalles diferentes, esas escenas muestran muchos personajes y escenas reconocibles, desde el enfrentamiento inicial con Lan Di en el *dojo* de la familia Hazuki al primer encuentro de Ryo con Guizhang y el descubrimiento del sótano oculto. Algunos diseños se acercan bastante al resultado final y es increíble que se hubiesen desarrollado tantas escenas.

Los gráficos de este *Shenmue* hubieran sido una obra maestra para lo que había en Saturn. Los modelados de los personajes y los escenarios mostraban un nivel de detalle que habría dejado en ridículo a la mayoría de los juegos 3D y los vídeos tienen un toque cinematográfico que pocos conseguían entonces. A menudo nos preguntamos cómo lograron esa calidad visual en una consola con la que era difícil trabajar, sobre todo en gráficos 3D. "Creo que fue clave que me encargase personalmente de la dirección y de la programación", dice Suzuki. "En ese momento, muy pocas personas del campo de la tecnología entendían el verdadero significado de las 3D".

La versión de Saturn no se terminó nunca, ya que Sega estaba preparando una consola nueva y en 1997, Suzuki decidió llevar el juego a ese sistema. "Comenzamos a estudiar las posibilidades en Dreamcast mientras el desarrollo avanzaba. Decidimos pasar a Dreamcast porque estábamos seguros de que el juego crecería muchísimo con el cambio", dice. No es tan raro que los juegos cambien de generación durante el desarrollo, pero *Shenmue* parecía estar bastante avanza-




» [Dreamcast] En casa de Ryo se puede interactuar con muchos objetos, pero en el resto del mundo la interacción se reduce mucho.


» [Dreamcast] Este botón indica un *quick time event*. Hay que pulsar B o este personaje golpeará a Ryo.


» [Dreamcast] La intro cinemática cuenta el final del padre de Ryo tras el combate con Lan Di.


» [Saturn] Los gráficos de la versión no terminada de *Shenmue* hubieran sido asombrosos para la época.


» [Xbox] La versión de *Shenmue II* en Xbox tenía cambios gráficos como la iluminación nocturna.

do y el metraje muestra mucho material que solo se vio en *Shenmue II* como los escenarios de Hong Kong, la introducción a la banda de Ren y el primer viaje de Ryo con Shenhua. Le preguntamos a Suzuki al respecto. "Es difícil decir qué porcentaje estaba hecho, porque cuando pasamos de Saturn a Dreamcast también cambiamos lo que queríamos hacer. Diría que estaba terminado entre un 30% y un 50%", responde.

El juego se hizo público con el nombre clave "Project Berkley". También perdió la conexión con *Virtua Fighter* ya que Akira Yuki fue reemplazado por el joven Ryo Hazuki, quien busca venganza después de ver cómo asesinaban a su padre ante él a finales de 1986. No se anunció como un RPG, si no como un género nuevo llamado FREE ("Full Reactive Eyes Entertainment" o "Entretenimiento de Ojos Totalmente Reactivo), un acrónimo que, para sorpresa de nadie, no cuajó. En el disco que se vendió en Japón de *Virtua Fighter 3tb* iba una versión beta de este Project Berkley; al explicar esta decisión, Suzuki afirma que su concepto de RPG era muy diferente al de otros desarrolladores y que debería llamarse "RPG a lo Suzuki", pero que lo mejor era que no se lo llamase RPG. Su objetivo era crear un juego con más libertad y menos restricciones que ninguno. La idea es que cuando el jugador explorase el juego pudiese hablar con todo el que se encontrase y entrar a cualquier edificio (o, al menos llamar a la puerta). Si veías una máquina expendedora, que pudieses utilizarla.

***Shenmue* sería una aventura amplia con conceptos variados, algo muy diferente a los trabajos anteriores de Suzuki, que se había centrado en un solo concepto como la conducción o las artes marciales.** Cuando decidí hacer un RPG pensé: "¿Por qué no crear un juego con múltiples conceptos en el contenido?", recuerda Suzuki. "Quería que pudieras hacer múltiples cosas. Por ejemplo, como me gustan los juegos de lucha, quería escenas de lucha. También me gusta conducir, así que quería conducción, y me encantan las escenas de vídeo". Así, las ideas en las que Suzuki había trabajado a lo largo de su carrera se unían en un gran proyecto. Hasta intentó incluir jugabilidad en las escenas de vídeo con los *"quick time events"* (QTE), en los que hay que realizar acciones pulsando una sucesión de botones en el momento exacto, como en *Dragon's Lair*.

> **CUANDO DECIDÍ HACER UN RPG PENSÉ: ¿POR QUÉ NO CREAR UN JUEGO CON MÚLTIPLES CONCEPTOS?**
> YU SUZUKI

"Como *Shenmue* es un juego más reposado, creímos que no encajaba pedir al jugador que tuviese que actuar rápido, así que nos inventamos un sistema llamado QTE que los jugadores podrían disfrutar sin esa sensación de urgencia".

Pero a Suzuki no le valía usar sus conocimientos previos, quería superarse. "Antes de *Shenmue* desarrollé *Virtua Racing* y *Virtua Fighter,* que eran juegos 3D. Cuando empecé a desarrollar *Shenmue,* quería una nueva dimensión, quería crear un juego 4D", explica. "Esa nueva dimensión era el tiempo; cuando el tiempo desaparece también lo hacen los objetos 3D. Por ejemplo, cuando el tiempo vuela, el tiempo cambia. Y la gente no está todo el día en el mismo sitio: tienen vidas, van a trabajar y demás. El mundo 3D evoluciona gracias al tiempo, y quería incluir este concepto". El tiempo

DIVERSIÓN DIGITAL

CUANDO NO QUEDA OTRA QUE MATAR EL TIEMPO RYO DISPONE DE UNAS CUANTAS ACTIVIDADES



GATO

Al principio de *Shenmue* encuentras a un gatito cuya madre fue atropellada por el coche de Lan Di. Decides si lo crías y hasta puedes comprar comida para gato en la tienda.



DARDOS

Ya sabes cómo va: tiras objetos puntiagudos a una diana para conseguir puntos. Este minijuego es bastante difícil ya que el movimiento de la mano de Ryo no va fino.



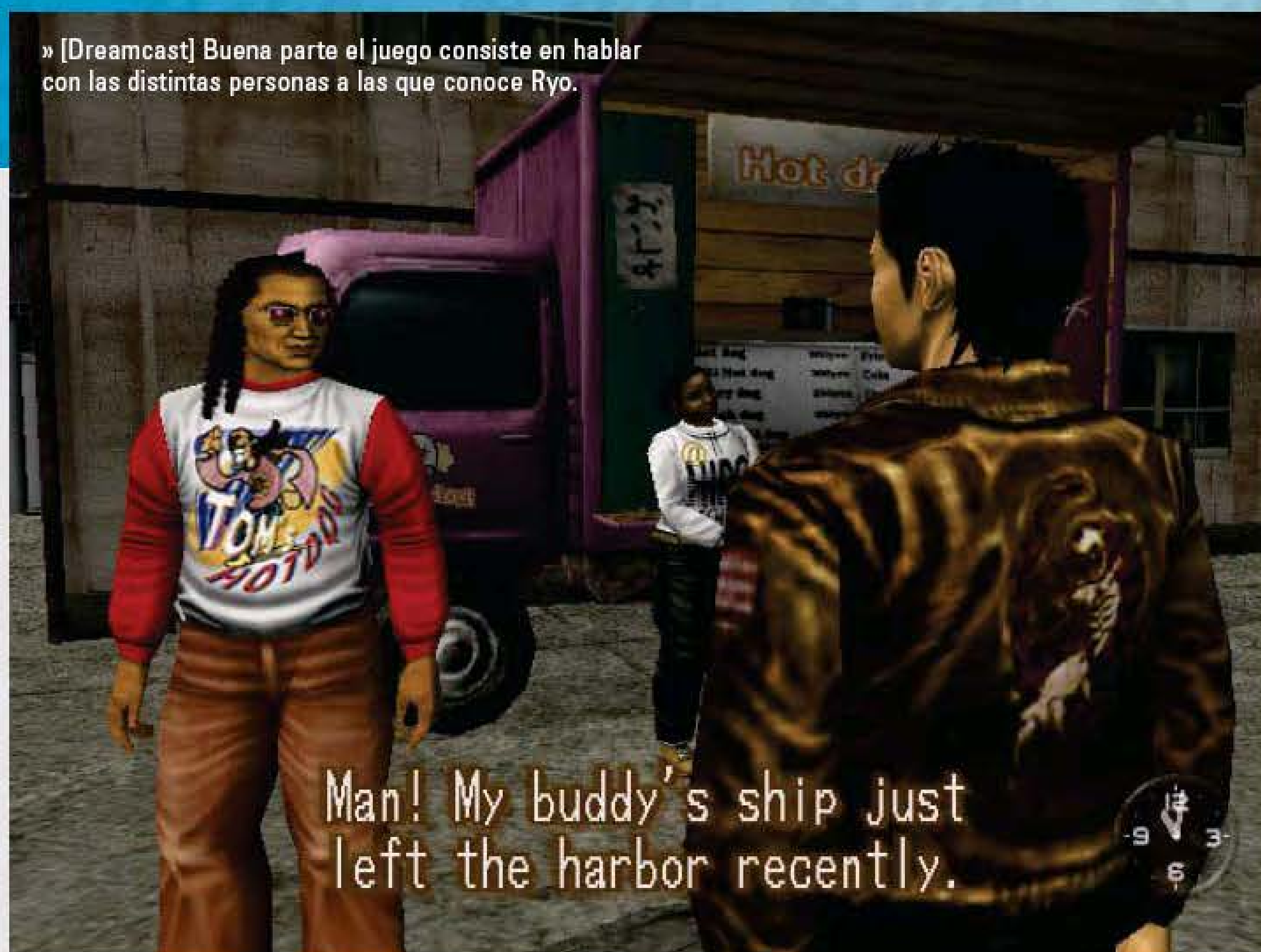
BILLARES

Cuando hayas jugado al billar para obtener información en el MJQ Jazz Bar podrás echar cuando quieras una partida rápida con los marineros estadounidenses.



RECREATIVAS

Además de recreativas como 'Excite QTE 2' en *Shenmue* había máquinas con juegos reales como *Hang-On*, *Space Harrier* y en *Shenmue II* estaban *Out Run* y *After Burner*.



» [Dreamcast] Buena parte el juego consiste en hablar con las distintas personas a las que conoce Ryo.

era muy importante en *Shenmue*. En los RPG tradicionales las tiendas estaban abiertas día y noche y encontrabas a los habitantes de la ciudad siempre en el mismo sitio, pero en *Shenmue* esto cambió. El Sol se ponía al llegar la noche, y la decoración cambiaba cuando se acercaba la Navidad. Si querías comprar algo debías ir en las horas en que estaba abierta la tienda, y si seguías al personal lo veías salir de sus casas, ir al trabajo y cumplir sus turnos y, después, volver a casa. Además de sumergir al jugador en el juego, esto justificaba los distintos entretenimientos que había; como en la vida real, no podías lograr que el reloj anduviera más rápido, así que tenías que matar el tiempo. Además de las ya mencionadas máquinas expendedoras podías practicar el combate, jugar a los dardos o al billar e incluso entretenerte con versiones de *Space Harrier* y *Hang-on*.

El interés de Suzuki por el mercado de consolas le llevó a participar en el diseño del hardware. "Me encargué, junto a otras personas, de desarrollar el *hardware* de Dreamcast. Los juegos 3D estaba muy bien hechos en las recreativas, las placas base estaban preparadas. Quería llevar al mercado de consumo unos sistemas arcade muy avanzados", afirma. De hecho, Dreamcast superó a Saturn, pero también la versión arcade de su placa base NAOMI sustituyó a la Model 3. Que Suzuki se involucrase en la consola benefició al desarrollo del juego. "Conocía muy bien el *hardware* y sabía lo que podía hacer y lo que no. Pero quería un juego muy profundo así que para lo que no podía hacer en el *hardware* utilicé técnicas de *software* como generadores automáticos. Si eres hábil en la programación puedes solucionar algunos problemas. Gracias a lo que avanzamos con los generadores pudimos meter *Shenmue* en tres discos, en lugar de tal vez 50 discos. Si hubiera hecho *Shenmue* a la antigua usanza, habría ocupado 50 discos".

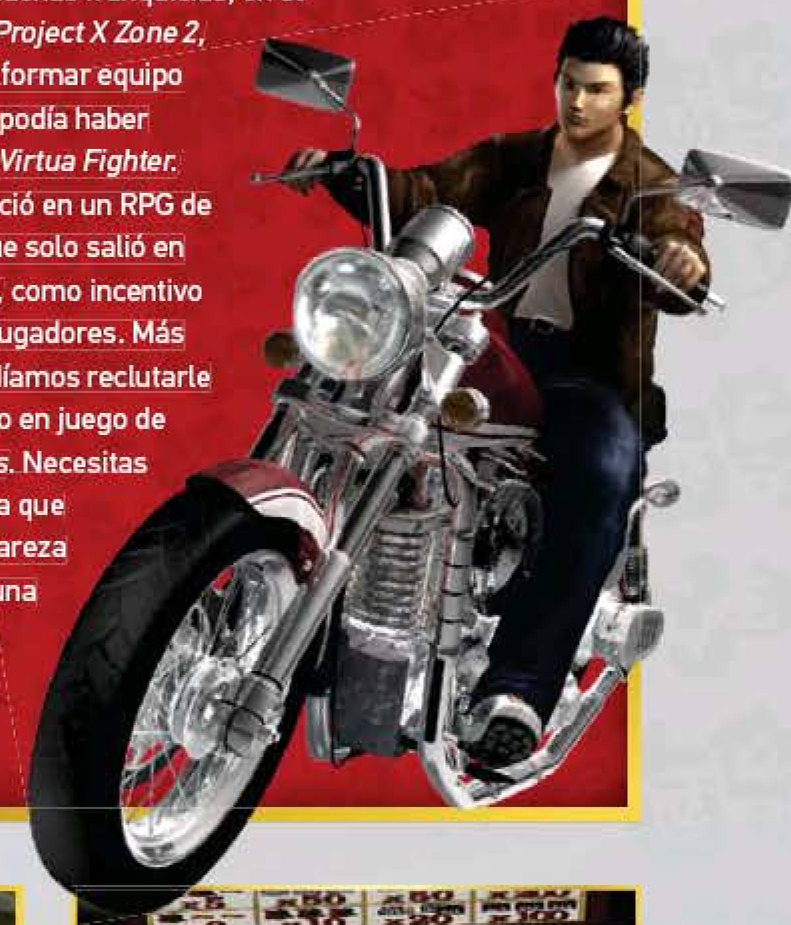
Shenmue salió en los 90 por los pelos; se lanzó el 29 de diciembre de 1999 en Japón y en Norteamérica y Europa en octubre y noviembre de 2000. En julio de 2001 salió en Japón una edición especial llamada *US Shenmue* que solo añadía subtítulos y el texto del cuaderno en japonés a la versión en inglés. *Game Informer* decidió que solo merecía un 6/10 y *Video Gamer* le dio un 7/10 en un análisis en el que el crítico Nick Jones afirmaba que era "dolorosamente lento a veces" y que tenía "poca sustancia" pero que valía la pena "aunque sea solo para enseñárselo

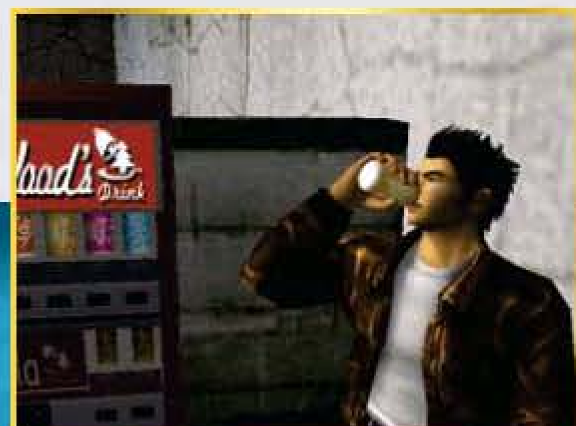


CAM-RYO

AUNQUE RYO SE TOMÓ SU TIEMPO TRAS SHENMUE II, NO DESAPARECIÓ DEL TODO DEL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS

Es duro mantener la fe cuando tu serie favorita entra en hibernación, pero los cameos estos años nos han dado algo de esperanza; Ryo Hazuki ha realizado varios durante estos años. De hecho, el primero llegó poco después del lanzamiento de *Shenmue II*, ya que apareció como agente libre en *ESPN NFL Football 2K4* junto a otros personajes de Sega. Más tarde hizo una aparición en *Sonic & Sega All-Stars Racing* montando la moto que tomó prestada en las escenas finales del primer juego. No entró en el catálogo inicial de la secuela *Sonic & All-Stars Racing Transformed*, pero sí apareció como DLC en la versión para PC. En este juego conduce una recreativa de *Out Run* convertida en coche, vuela con otra de *After Burner* y navega en otra recreativa flotante de *Hang-On*. Ryo ha aparecido después solo en portátiles. Estaba con otras muchas franquicias, en el RPG de estrategia *Project X Zone 2*, que permitía a Ryo formar equipo con el hombre que podía haber sido: Akira Yuki de *Virtua Fighter*. En 2018, Ryo apareció en un RPG de móviles gratuito que solo salió en Japón, *Kotodaman*, como incentivo para los primeros jugadores. Más recientemente, podíamos reclutarle para nuestro equipo en juego de puzles *Sega Heroes*. Necesitas algo de paciencia ya que tiene un grado de rareza épica, y hace falta una buena cantidad de tiempo o dinero conseguirlo.





BEBER

Solo refrescos, claro. Pero si consigues una lata premiada puedes cambiarla en la tienda y jugártela con el boleto con el que puedes conseguir algún juguete.



MÚSICA

Si te encuentras con una gramola puedes escuchar algunas bonitas canciones. O también puedes utilizar el walkman de Ryo, pero debes comprar pilas y cintas.



GASHAPONES

Otra opción es gastarte alegremente todo el dinero que Ryu ha obtenido con su esfuerzo en estas maquinas para conseguir juguetes con personajes históricos de Sega, entre otros.



TRAGAPERRAS

En realidad no puedes ganar dinero jugando en las tragaperras de Dobuita, debido a las leyes para juegos de azar de Japón, pero mola que puedas cambiar las fichas por premios.



EN FALSO

LOS FANS DE SHENMUE POR FIN TENDRÁN CON SHENMUE III EL REGRESO QUE ESPERABAN, PERO NO ES EL PRIMER INTENTO DE CONTINUAR LA SERIE DESDE SHENMUE II

Tras el lanzamiento de *Shenmue II* transcurrió más de un año sin noticias de una tercera entrega de la serie, pero en el verano de 2004 los fans enloquecieron con el anuncio de *Shenmue Online*. El proyecto se anunció con un llamativo tráiler CG en el que se veía cómo Lan Di y sus secuaces atrapaban a Joy y Ryo y Xiuying se encargaban de rescatarla con la ayuda de los jugadores online. Por desgracia, el juego tropezó con problemas a mediados de 2005 al retirarse del desarrollo JC Entertainment, una empresa coreana que se había asociado con Sega para este proyecto. El juego reapareció en la China Joy Expo en 2006 con algunas escenas nuevas y otras antiguas y una larga muestra de jugabilidad en la que se veían escenarios ya conocidos de Hong Kong y un sistema de combate renovado. No obstante, el proyecto no logró siquiera llegar a la beta prometida y *Shenmue Online* fue finalmente cancelado de forma silenciosa.

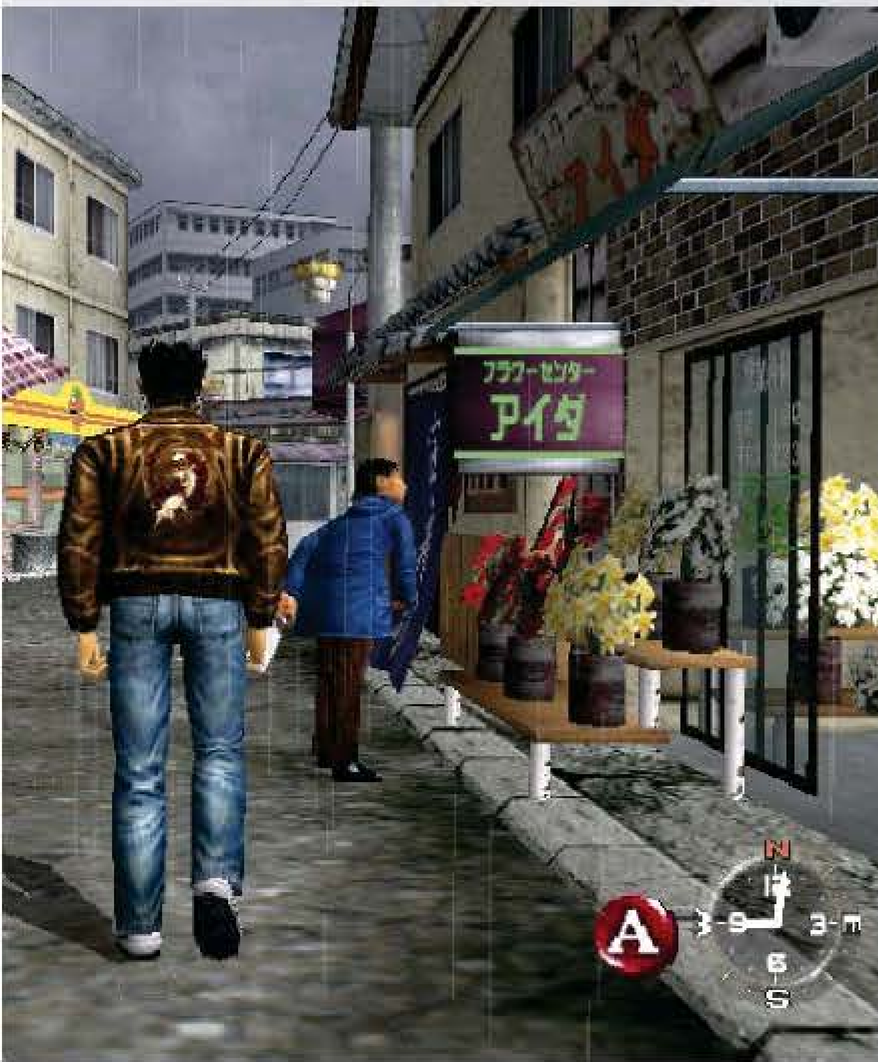
Yu Suzuki intentó más tarde revivir la serie *Shenmue* cuando ya se había marchado de Sega. Fijándose en el éxito de juegos sociales para jugadores casuales como *Mafia Wars*, el creador de la serie trabajó con Sunsoft para desarrollar el juego de móviles *Shenmue City* para Yahoo Games en Japón. Evidentemente, era un proyecto mucho menos ambicioso y más pequeño que los juegos de la serie principal, pero el plan era utilizarlo como base para relanzar la serie si hubiera sido un éxito. Sin embargo, *Shenmue City* solo estuvo activo algo más de un año, desde el lanzamiento de una beta en septiembre de 2010 hasta que cerró en diciembre de 2011.



» [Dr



"HONG KONG ES MÁS GRANDE, CON MÁS GENTE Y MÁS ACCIÓN"
YU SUZUKI


eamcast] Los efectos meteorológicos se generan mediante algoritmos que utilizan datos reales de la configuración del juego.



» [Dreamcast] Además de investigar y luchar también podíamos conducir.

a tus amigos". Otras revistas fueron más positiva, aunque con reservas. *Edge* lo puntuó con un 8/10 y elogiaba la simulación del mundo como "lo más cercano que un universo de juego ha estado de dar la sensación de estar vivo independientemente de tus actos"pero el crítico se sorprendía de que fuera tan restrictivo: "No había demasiado qué hacer en el mundo de *Shenmue"* y que "las misiones secundarias habrían mejorado mucho la experiencia" para concluir que era "más que una película interactiva pero no proporciona la libertad que esperábamos". En *Dreamcast Magazine* la puntuación fue de 85% y Chandra Nair afirmó que era "un buen juego de rol con algunos toque de acción arcade" y "no tan innovador como parece".

Pero en líneas generales la crítica alabó el juego. *Official Dreamcast Magazine* lo puntuó con 10/10 y el crítico, Ed Lomas, dijo: "Se ve dónde han ido todos los años y los millones de libras que ha costado cuando lo juegues, ya que sube el listón en todos los aspectos". Los críticos de otras publicaciones también estaban impresionados. *CVG* le dio un 5/5, *DC-UK* un 10/10 y en *GamesMaster* obtuvo un 94%. *Shenmue* vendió 1,2 millones de copias, una cantidad brutal en Dreamcast. El problema para Sega fue que no era suficiente para amortizar el juego, ya que era el juego más caro que habían desarrollado hasta el momento; por entonces se dijo que había costado 70 millones de libras (70 millones de euros) y la estimación más baja la hizo Suzuki en 2011 con unos 47 millones de libras (51 millones de euros) para desarrollo y marketing. Meses después de que *Shenmue* llegase a Occidente Sega anunció que dejaba de fabricar Dreamcast y pasaba a convertirse en una *third party*.

Sin embargo, la historia de *Shenmue* no acabó aquí, y hay una razón para que el segundo juego saliera también para una Dreamcast herida de muerte. "El desarrollo de *Shenmue II* empezó y se realizó de forma paralela al de *Shenmue"*, dice Suzuki. "Como algunos sistemas eran comunes a ambos, su desarrollo fue mucho más rápido*"*. Igual que en Saturn, Suzuki y el equipo habían trabajado ya en la historia e incluso las primeros imágenes de *Shenmue* mostraban a Ryo en escenarios de *Shenmue II*.

Tras descubrir adónde se dirigía Lan Di después de irse de Yokosuka, Ryo acabó el primer juego a bordo de un barco rumbo a Hong Kong. Se hizo un capítulo más que al final se desechó por cuestiones de espacio aunque apareció como un cómic en el que Hai intenta tomar como rehén a una niña y derrotar a Ryo. Al principio de *Shenmue II* Ryo llega a al puerto de Aberdeen en Hong Kong y se adentra en Wan Chai. Está a cientos de kilómetros del entorno que le es familiar y aprende por la vía rápida que no puede confiar ciegamente en todo aquel con el que se cruza en la gran ciudad cuando intenta salvar a un chico y le acaban robando la mochila. Esto lleva a varias secuencias QTE y combates que dejaban claro desde el principio que en *Shenmue II* habría mucha más acción. Queríamos saber si era una evolución lógica de la historia o la respuesta a las críticas al juego original por ser demasiado tranquilo: "Las dos cosas, tal vez", reconoce Suzuki. "En el primero estabas en Yokosuka y en el segundo vas a Hong Kong, que es mucho más grande, con más gente y más acción. Así que tuvimos que poner más vida y acción en *Shenmue II*. Y, claro,


» [Dreamcast] *Shenmue II* tenía más acción, ya que Ryo se enfrentaba con más frecuencia a peligrosos enemigos.

▶ desarrollando *Shenmue* mejoramos nuestras habilidades y lo que no pudimos hacer en el primer juego lo hicimos en el segundo.

Hubo más cambios en *Shenmue II*. Para empezar, los más impacientes podían llegar pronto a un evento importante y omitir el paso del tiempo. También había más sensación de libertad; el jugador podía elegir qué preguntaba Ryo a los PNJ y había más de estos que le podían ayudar. En el primer juego fallar una secuencia de QTE o pelea casi siempre suponía repetir, *Shenmue II* daba al jugador con más frecuencia la opción de conseguir el objetivo de otra manera. Tal vez lo más importante fue que se dejaba elegir al jugador cómo conseguir ingresos, algo importante ya que Ryo pasa mucho tiempo viviendo en un hotel en Wan Chai.

Después de encontrar a la persona que busca en Wan Chai, Ryo visita Kowloon (en concreto, la Ciudad Amurallada, famosa por ser una ciudad sin ley con una densa red de edificios altos e interconectados. Fue demolida en 1993, así que no pudieron visitarla. "Utilizamos material fotográfico y libros como referencia", explica Suzuki. "Decidimos que pareciera que estaba construido como un castillo en lo alto de una montaña para evocar la imagen de la Deathbringer's Citadel". Suzuki quería que en Kowloon el jugador pudiera visitar todas las habitaciones, pero para construirlas el equipo hubiera tenido que invertir una cantidad enorme de tiempo. En su lugar, las crearon usando una técnica de generación. "Creamos una herramienta muy útil llamada 'Magic Room' que nos permitía crear una habitación en muy poco tiempo; podíamos crear más de mil habitaciones en menos de un segundo. Tal vez en cuatro milisegundos".

También desarrollamos otro sistema generador llamado Magic Maze con el que podíamos crear un bosque en poco tiempo", continúa Suzuki. La utilizaron en la parte final de *Shenmue II,* que sigue un ritmo muy diferente al resto del juego. Una vez establecía su negocio en Kowloon, Ryo viajaba a la China continental y se encontraba con Shenua, la chica a la que estaba destinado a conocer. Los escenarios urbanos de los capítulos anteriores dejaban paso a un entorno natural en el que Ryo y Shenua se conocían conversando relajados mientras volvían a la aldea natal de Shenua. Algunos jugadores se mostraron sorprendidos de acabar el juego de esta manera en lugar de en una batalla en Kowloon que se sintiese más como un desenlace. "Fue por el escenario", dice Suzuki sobre esta decisión. "Cuando empiezas la aventura en Yokosuka es una zona de clase media, y Hong Kong es una ciudad muy rápida, pero en este escenario estás en la China rural, donde todo es muy tranquilo y hay un ambiente muy pacífico".

Shenmue II salió a la venta para Dreamcast en Japón en septiembre de 2001, y llegó a Europa en noviembre; la localización fue mucho más rápida gracias a que mantuvo las voces en japonés. La crítica lo elogió, como a su predecesor. *GamesMaster* lo puntuó con un 90% y *Dreamcast Magazine* con un 94% y el artículo decía que era "mucho menos lineal que el original" y que "hasta los que odian al primer *Shenmue* se divertirán esta vez". *Edge* le concedió un 8/10 y el crítico pensaba que la historia era "más fascinante y emocionante" y añadía: "la dimensión y la belleza del segundo juego es a veces impresionante". Microsoft consiguió el juego en exclusiva para Norteamérica, por lo que los aficionados de esa zona tuvieron que esperar a que saliera esa versión en octubre de 2002, y el lanzamiento europeo tuvo lugar en marzo de 2003. La versión de Xbox presentaba mejoras gráficas en aspectos como los efectos del agua, la iluminación nocturna y los filtros, y venía en el *pack* con una película en DVD con lo sucedido en el primer juego. La crítica también acogió bien esta versión aunque también se le reprochó que algunos gráficos estaban obsoletos. Pero no fue el éxito en ventas que se esperaba.



» [Dreamcast] En el último disco de *Shenmue II* estás paseando por la hermosa campiña China con Shenhua, la nueva amiga de Ryo.

"DESARROLLANDO SHENMUE MEJORAMOS NUESTRAS HABILIDADES Y LO QUE NO PUDIMOS HACER EN EL PRIMER JUEGO LO HICIMOS EN EL SEGUNDO"
YU SUZUKI

Como *Shenmue II* dejaba la historia en suspenso, los fans se sintieron frustrados cuando vieron que la serie no avanzaba. Hubo un par de intentos fallidos de revivirla, pero *Shenmue* seguía en hibernación. Ryo Hazuki apareció en proyectos como *Sonic & Sega All Stars Racing* pero la mayoría de los jugado-

TRABAJO 9 A 5

¿QUÉ HACE RYO PARA VIVIR? VAMOS A INVESTIGAR UN POCO…



CARRETILLAS ELEVADORAS

El trabajo de carretillero era obligatorio en el primer Shenmue ya que formaba parte de la historia. Es divertido participar en carreras con las carretillas antes de empezar a trabajar.



REPARTIDOR DE PAQUETES

Tendrás que trabajar al menos un día repartiendo en *Shenmue II*. Es una forma relativamente aburrida pero segura de ganar dinero, sobre todo si se te dan bien los *QTE*.



JUGADOR CLANDESTINO

La laxitud en la aplicación de la ley en Hong Kong permite ganar dinero fácil. Es también una opción arriesgada pero, si te sale bien, ganarás un buen dinerito fácilmente.



res se resignaron a pensar que nunca saldría el tercer juego, y la serie parecía sentenciada cuando Yu Suzuki dejó Sega. Durante este tiempo, los jugadores se hicieron oír y se concentraban en Twitter el tercer día de cada mes para pedir con el *hashtag* #SaveShenmue el tercer juego de Shenmue. Al final, en la famosa conferencia de Sony en el E3 de 2015, Yu Suzuki pudo subir al escenario y anunciar que había abierto una campaña para financiar *Shenmue III* en Kickstarter. El juego saldría en PS4 y PC y saldría en diciembre de 2017, aunque finalmente se retrasó a 19 de noviembre de 2019. La respuesta de los fans fue enorme. Suzuki afirma: "Todo aquello era nuevo para nosotros y nos preocupaba 'hacerlo bien'. Nunca imaginamos que se convertiría en la campaña con más éxito". Pero lo fue; recaudó 6.333.295 dólares (algo más de 5.700.000 euros) de 69.320 patrocinadores, rompiendo el récord en videojuegos de la plataforma de microfinanciación que había obtenido ese mismo año *Bloodstained: Ritual of the Night*. Una campaña adicional posterior elevó el total final de financiación colectiva a 7.179.510 dólares (casi 6,5 millones de euros) de 81..087 personas.

Resulta curioso que *Shenmue III* haya supuesto el regreso de algunas figuras clave de los anteriores *Shenmue*. Suzuki afirma: "Todos vinieron guiados por el amor a *Shenmue*. Tenemos la sensación de que incluso los momentos duros sirvieron para unirnos más. Creo que algunos se han unido al proyecto pensando: '¿Está bien dejar a Suzuki solo?'". Los actores de voz japonés e inglés de Ryo, Masaya Matsukaze y Corey ▶

» [Dreamcast] Los *Shenmue* marcaron un hito gráfico en Dreamcast, cuesta creer que tengan 20 años.



EMPLEADO DEL LUCKY HIT

¿Qué tal unas partidas de Lucky Hit? Ryo tiene dos horas para atraer a los jugadores al Lucky Hit y se queda con el cincuenta por ciento de los beneficios



COMPETIDOR EN PULSOS

Si Ryo usa su fuerza (es decir, si eres bueno dándole a los botones y hábil con los *quick time events)* podrá sacar dinero venciendo a tipos musculosos y amenazadores.



LUCHADOR CALLEJERO

En Hong Kong hay un amplio abanico de tipos duros que tienen características como ser tuertos o muy fuertes. Si Ryo puede derrotarles consigue un premio en efectivo.



VENDEDOR DE SEGUNDA MANO

Si tienes espíritu negociador, puedes vender los juguetes de las bolas y otros artículos coleccionables en las casas de empeño, pero compara para conseguir el mejor precio.

QUIÉN ES QUIÉN

GUÍA DE LOS QUE PARTEN EL BACALAO EN EL MUNDO DE SHENMUE



RYO HAZUKI

Es un estudiante de Secundaria de 18 años que busca venganza tras presenciar la muerte de su padre. No parece muy interesado en enamorar a las mujeres y es impulsivo: primero actúa y luego piensa, pero es un luchador formidable y tenaz.



IWAO HAZUKI

El padre de Ryo es un instructor de artes marciales de mediana edad que es asesinado en la intro del primer *Shenmue*. Se le suele ver en *flashbacks* dando a Ryo lecciones de sabiduría. Aparentemente mató a un hombre llamado Zhao.



LAN DI

El jefe del malvado cartel Chi You Men y asesino de Iwao Hazuki tiene la misma expresividad que una piedra. Quiere conseguir los espejos Fénix y Dragón y pelea utilizando el estilo Tiger Swallow, que es el mismo que usa Laura Chan, de *Virtua Fighter*.



CHAI

Un tipo extraño y malencarado que quiere medrar dentro de los Chi You Men y trabajar con Lan Di. Se convierte en una mosca cojonera durante todo el primer *Shenmue* persiguiendo a Ryo; intenta robar los espejos y quiere evitar que Ryo se vaya de Japón.



NOZOMI HARASAKI

La compañera de clase de Ryo centra la historia amorosa de *Shenmue*, aunque es ella la más interesada en que haya una relación. En un punto de la historia es secuestrada por una banda. Es originaria de Vancouver (Canadá) y vive con sus padres.



GUIZHANG CHEN

Ante todo, es un hombre de negocios, pero Guizhang es también un formidable luchador que ayuda a Ryo en los sucesos del primer juego. Su padre, el maestro Chen, está muy al corriente de la importancia de los espejos y de que Lan Di está buscándolos.



JOY

Ryo encuentra su primera amiga en Hong Kong cuando ella casi lo atropella con su querida moto. Resulta ser una aliada muy importante sobre todo porque tiene buenas conexiones tanto con la sociedad más respetable como con las bandas locales.



WUYING REN

El líder de la banda de los Heaven es la contrapartida de Ryo en el sentido de que es capaz de cuidarse a sí mismo, pero lo único que le importa es el dinero y le da igual que lo que hace sea justo o no. También tiene más carisma que el protagonista.



XIUYING HONG

La lideresa del templo Man Mo en Wan Chai también es una experta en artes marciales. Aunque ayuda a Ryo cuando está en Hong Kong, intenta disuadirlo de que vengue la muerte de su padre, ya que teme que ese empeño le llevé a un mal camino.



YUAN

Nada en *su* apariencia revela que Yuan es, aparte de la mano derecha de Don Niu, un individuo completamente aterrador. Sufre fobia a la suciedad y le encanta practicar cortes en el cuerpo de sus enemigos con cuchillos y herramientas.



DOU NIU

Este individuo gigantesco es una figura poderosa en el submundo criminal de Kowloon. Además de poseer una fuerza física increíble, es el líder de los Yellow Heads, una gran banda criminal que trabaja con el cartel Chi You Men de Lan Di.



SHENHUA LING

Esta niña china nació en Bailu, una pequeña y pintoresca aldea rodeada de la naturaleza. Es un ser inocente cuyo destino está ligado de alguna manera al de Ryo, y aparece en sus sueños con frecuencia antes de encontrarse por primera vez en *Shenmue II*.



» [PC] Los salones recreativos volverán en *Shenmue III*... ¡A ver qué juegos traen esta vez!

Marshall respectivamente, repiten papel. El director del primer juego, Keiji Okayasu, supervisa el desarrollo, el guionista Masahiro Yoshimoto ha vuelto para escribir la historia del juego e Hiroaki Takeuchi asesora en la animación y las escenas de vídeo. El diseñador de personajes protagonistas, Kenji Miyawaki, también ha vuelto y afirmó en una entrevista que *Shenmue* era "el único título de mi vida con el que tengo una fuerte unión persona" e incluso ha llegado a decir: "No creo que pueda morirme en paz hasta que salga el siguiente *Shenmue"*.

Suzuki ya no cuenta con los recursos de un fabricante de hardware que necesita un vende-consolas, y lo que en *Shenmue* era innovación son ahora características habituales, ya no se trata de investigar y marcar el camino. Pero Suzuki quiere exprimir la tecnología actual: "Gracias a las mejoras en el *hardware* y los motores es más fácil desarrollar juegos que antes. Pero también me gustaría que estuviéramos en el futuro, porque querría que crear un juego fuese cien veces más fácil que ahora. ¡Si pudiera lo haría! Hay cosas que antes no podíamos hacer, pero también hay otras que todavía no podemos hacer". Por ejemplo, persiste un problema con el que el equipo luchó en los 90 y que provocó que Lan Di perdiera la larga melena que era parte de su diseño. Suzuki nos cuenta: "Creamos desde cero las físicas de la ropa en *Virtua Fighter* y *Virtua Fighter 3.* Todavía puede mejorar mucho la física de los motores. Son mejores que nunca, sí, pero el pelo y las ropas todavía no se mueven de forma realista, es difícil conseguirlo".

Shenmue III no seguirá el plan original de los tiempos de Dreamcast. "Al principio Shenmue era el capítulo uno, *Shenmue II* sería el dos y sucesivamente. Pero, por desgracia, hay un lapso de 20 años entre *Shenmue II* y *Shenmue III,* así que tuve que realizar algunos cambios al plan inicial porque ¡si hubiera llegado hasta el final habría necesitado más de una vida! No se trata de acortar la historia sino de hacer algunos cambios para contarla de manera más eficiente", cuenta Suzuki. *Shenmue III* retomará el viaje de Ryo el día siguiente al final de *Shenmue II,* y narrará su historia a través de Guilin con Shenhua. Las zonas principales son Bailu (la aldea natal de Shenhua) Choubu y un castillo fortificado. Aparecerán villanos como Chai y Lan Di y casi seguro se encontrarán con Ryo, que no estará solo y tendrá aliados como Ren, que también regresará.

Pero aunque se ha acelerado el avance de la historia y es probable que veamos enfrentamientos muy esperados, *Shenmue III* no cerrará la serie. "Si es posible, me gustaría dar el siguiente paso", apunta Suzuki. Y, de alguna manera, es tranquilizador escuchar esto. Los juegos de *Shenmue* nacieron porque Suzuki tenía la visión de algo grande, y eran los juegos más ambiciosos de su generación. Que tenga pensado continuar con la serie, a pesar de las tremendas dificultades que han surgido para crear el tercer juego, indica que sigue viva la ambición que Suzuki aportó a los juegos de Dreamcast. *Shenmue* y *Shenmue II* salieron en 2018 como un *pack* doble para las plataformas actuales; revisitar los juegos es fascinante porque todavía poseen una habilidad increíble para llevarte a otro lugar y otra época, y el concepto de mundo abierto es muy actual, aunque la ejecución se nota obsoleta. Que un juego de Dreamcast de hace 20 años se sienta como moderno es un gran logro, y no deberíamos esperar que alguien siga los pasos de *Shenmue,* ya que sus creadores no querían encasillarlo en el género de los RPG. No hay nadie como Suzuki en la industria, y no hay juegos que se parezcan a los *Shenmue.* ★


» [PC] Lan Di aparecerá sin duda en *Shenmue III* pero aún no se sabe qué papel desempeñará.

¡SI HUBIERA LLEGADO HASTA EL FINAL PODRÍA NECESITADO MÁS DE UNA VIDA!
YU SUZUKI


» [PC] No habíamos visto a Chai desde el barco, camino de Hong Kong.


» [PC] El pueblo de Bailu es la zona menos urbana que Ryo ha visitado.

50 AÑOS DE KONAMI

TANTO EN LOS SALONES RECREATIVOS COMO EN EL MERCADO DOMÉSTICO, **KONAMI** HA DEJADO UNA HUELLA INDELEBLE EN LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO. REPASAMOS LOS PRINCIPALES LOGROS DE LA COMPAÑÍA JAPONESA

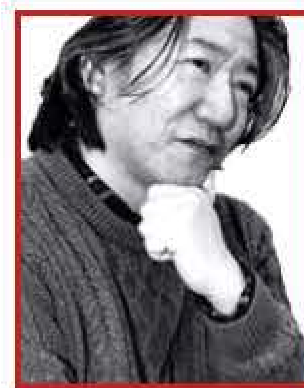
Texto de Nick Thorpe

A veces el nombre de una empresa puede evocar diferentes cosas a distintas personas. Puedes asociar la mítica marca Konami a unas conocidas tortugas apalizando ninjas, o a interminables partidas con tu juego musical favorito. Es posible que hayas crecido metiendo monedas en *Scramble* o *Frogger*, o ejecutando el "código Konami" en *Gradius* y *Contra*. Pregúntale a otra persona, y te hablará de *Castlevania*, *Metal Gear* o de cierto gol inolvidable que marcó en un *Pro Evolution Soccer*.

Las raíces de Konami se remontan a 1969, cuando fue fundada por el actual presidente de la empresa, Kagemasa Kozuki, como una empresa dedicada al alquiler y la reparación de máquinas de karaoke. La compañía se convirtió en Konami Industry Co, Ltd en 1973, cuando se especializó en la fabricación de máquinas recreativas en general. Muchos de sus primeros juegos eran títulos de disparos, pero los desarrolladores de la compañía empezaron a implementar sus propias ideas para ensanchar las posibilidades del medio. Sin duda, el año que marcó un antes y un después en Konami fue 1981, cuando incrementaron notablemente su producción de máquinas recreativas, cosechando algunos de los mayores éxitos vistos en los salones hasta entonces.



Uno de aquellos grandes lanzamientos fue *Frogger*. "Tenía una estética colorida, un sonido muy alegre y se hizo muy popular. Sin embargo era realmente difícil", recuerda Paul Davies, antiguo editor de *C&VG*. "Recuerdo cómo las tortugas se hundieron, cortándome el camino, y entonces tuve claro que no podría superar el desafío, sobre todo cuando aparecieron los cocodrilos. Era diabólico". Jaz Rignall, otro veterano de la prensa del videojuego, conocido por estar al frente de la legendaria revista inglesa *Mean Machines*, era un gran fan de aquella recreativa. "Recuerdo que sentí que la rana era realmente vulnerable, porque no tenía forma de protegerse a sí misma. Era un juego de evasión, lo que le convertía en algo completamente distinto a casi todo lo demás que podía verse en un salón recreativo de la época".

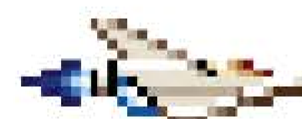


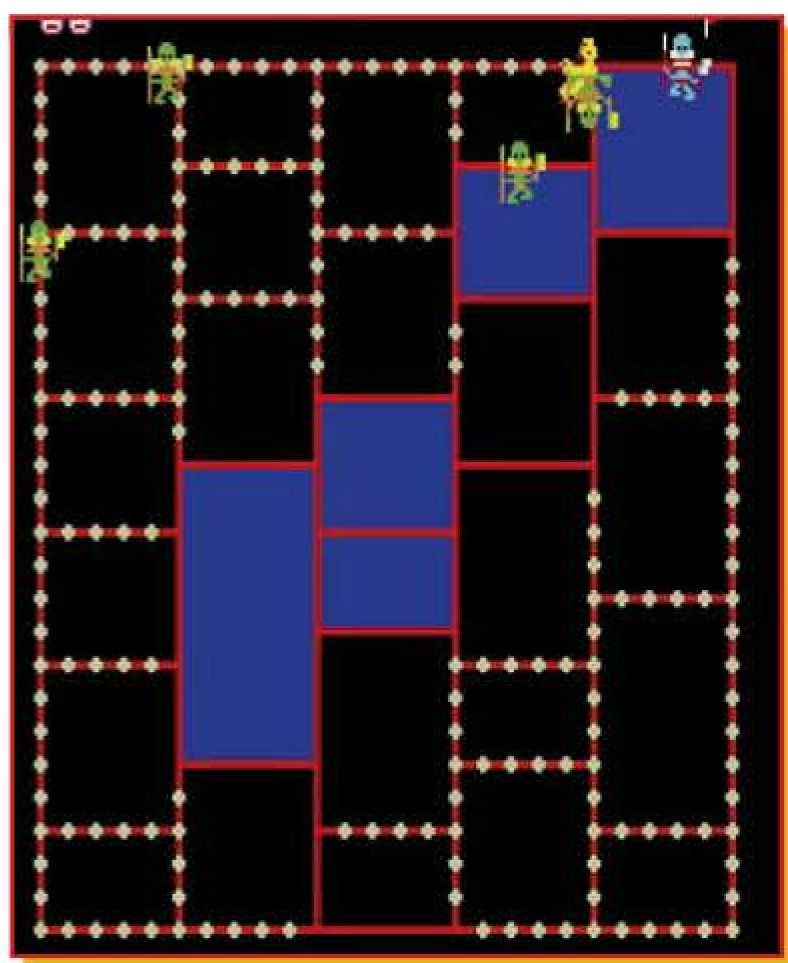
» Nobuya Nakazato es conocido por su labor en la saga *Contra*.



Su mecánica no era lo único que la hacía distinta. "Noté algo más, aunque pueda sonar a algo anecdótico: muchas jugadoras disfrutaban en los recreativos de mi barrio con *Frogger*. Junto con *Pac-Man*, *Frogger* parecía tener ese *'je ne sais quois'* que le hacía increíblemente atractivo a ojos de jugadores de toda edad y sexo".

Nobuya Nakazato, un veterano de Konami que trabajó en clásicos de la casa como *Rocket Knight Adventures*, *Contra: Hard Corps* y *Vandal Hearts*, destaca otros dos lanzamientos de la casa de 1981. "Mi memoria no es muy fiable, pero creo que eran *Amidar* o *Scramble*", nos explica. "*Scramble*, en particular, fue el juego que estableció el género de los matamarcianos con scroll lateral forzado, y me impresionó mucho en su momento". *Scramble* también supuso un gran avance al incorporar fases distintivas que, junto al ya mencionado scroll forzado, fueron dos aspectos que rápidamente fueron adoptados por otros shooters de la competencia. Konami se consolidó en el mercado encadenando sucesivos éxitos en diferentes géneros. "Creo que el ecuador de los 80 fue un gran periodo para Konami" dice Jaz. "Produjeron recreativas absolutamente asombrosas que ofrecían auténticas innovaciones en cuanto a mecánica. Títulos como *Frogger*, *Pooyan*, *Guttang-Guttong*, *Track & Field* y

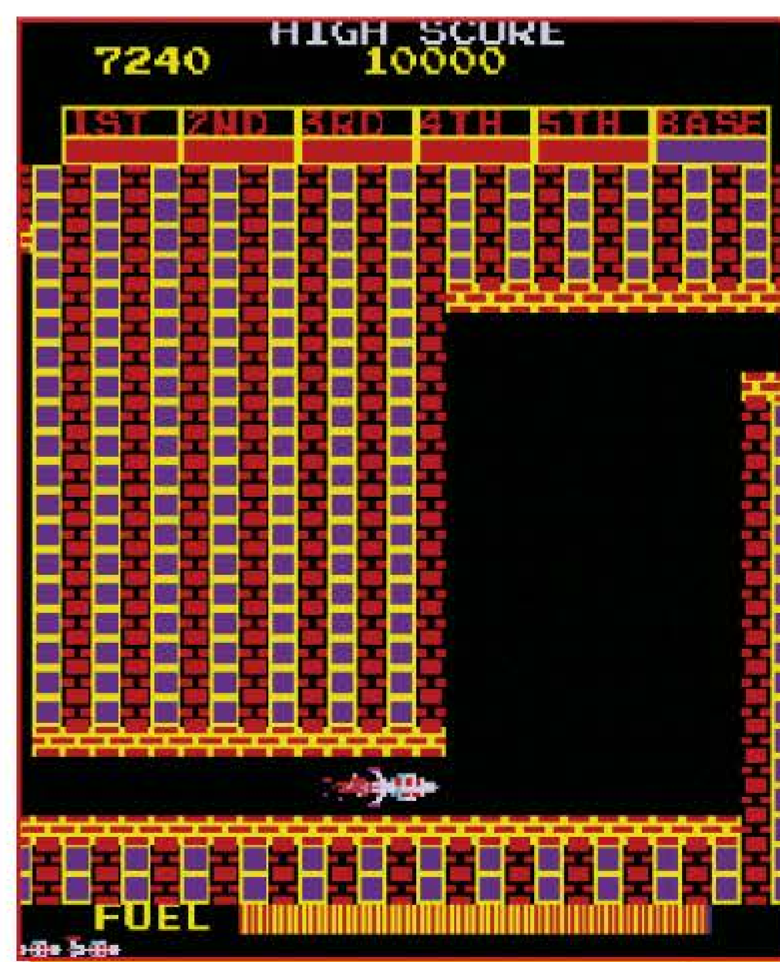




» [Arcade] *Amidar* fue uno de los primeros éxitos de Konami, en pleno boom de los juegos de laberintos.



» [Arcade] Entre los primeros hits de Konami estaban *The End*, *Scramble* y *Gyruss* (el que podéis ver arriba).



» [Arcade] *Scramble* supuso una revolución en el género, y tendría su sucesor en *Super Cobra*.

KONAMI A GRANEL

Si quieres introducirte en el universo Konami, prueba estos cinco recopilatorios



KONAMI ANTIQUES MSX COLLECTION ULTRA PACK

SATURN

■ Después de tres recopilatorios para PlayStation, con 10 juegos cada uno, los usuarios de Saturn pudieron echarle el guante a este volumen con 30 clásicos de Konami. Junto a recreativas, incluía clásicos de MSX como *Penguin Adventure* y el primer *Parodius*.



GRADIUS COLLECTION

PSP

■ Este recopilatorio incluía *Gradius*, *Gradius II*, *Gradius III* y *Gradius IV*, además del excelente *Gradius Gaiden* de PlayStation, hasta entonces inédito en Occidente. Otras recopilaciones similares para PSP se centraron en las franquicias *Salamander*, *Parodius* y *TwinBee*, aunque no se vendieron fuera de Japón.



KONAMI ARCADE CLASSICS

DS

■ Este cartucho reunía 15 clásicos recreativos de los 80, entre los que se contaban *Scramble*, *Time Pilot*, *Yie Ar Kung-Fu*, *Green Beret* y *Contra*. Además de los juegos, ofrecía una gran cantidad de información extra, algo que no nos sorprendente teniendo en cuenta que fue obra de los colosos de M2.



METAL GEAR SOLID: THE LEGACY COLLECTION

PS3

■ Este recopilatorio reunía buena parte de la serie *Metal Gear*, incluyendo los clásicos de MSX2, los cuatro primeros *MGS*, *VR Missions* y *Peace Walker*. Los juegos estaban repartidos en dos discos, salvo *Metal Gear Solid* y *VR Missions* que se ofrecían como descargas on-line.

"TENGO LA IMPRESIÓN DE QUE KONAMI TENÍA EN MENTE EL MERCADO MUNDIAL A LA HORA DE DESARROLLAR MUCHOS DE SUS JUEGOS"

Nobuya Nakazato

▶ *Nemesis* eran tan originales como divertidos a la hora de jugar".

Este éxito permitió a Konami adentrarse en el mercado doméstico en 1983, adaptando sus recreativas más populares al flamante estándar MSX junto a una creación original, *Antarctic Adventure*, un título que combinaba las falsas 3D habituales en los juegos de coches con un adorable pingüino protagonista. Konami también se lanzó a por el mercado de las consolas, lanzando sus primeros cartuchos para Famicom en 1985, tras convertirse en uno de las primeras compañías en obtener la correspondiente licencia a manos de Nintendo. Al diversificarse entre diversas plataformas maximizaron su audiencia: el MSX era muy popular en el mercado japonés, mientras Nintendo disfrutaba de prácticamente un monopolio en consolas.

Konami se subió al carro de los sistemas domésticos en el momento justo, lo que, unido a sus éxitos en los salones recreativos, permitió a la compañía expandirse a principios de los ochenta. Arrancó la década con un capital de 40 millones de yenes, una cifra que se disparó hasta los 120 millones de yenes en marzo de 1982, tras recibir una inyección de capital por parte de la Osaka Small and Medium Business Investment & Consultation Co Ltd. Konami abrió sus primera oficina en EE.UU. en noviembre de 1982, y para noviembre de 1983 ya contaban con un capital de 300 millones de yenes. En 1984 abrieron oficinas en Reino Unido y Alemania y la compañía empezó a cotizar en la Osaka Securities Exchange en octubre. A partir de ese momento, el crecimiento de la Konami fue descomunal: en octubre de 1984 su capital era de 2.900 millones de yenes y en noviembre de 1986 ya alcanzaba los 8.100 millones de yenes.

Konami empezó a expandir su catálogo con nuevos títulos, muchos de los cuales serían el germen de longevas sagas. *TwinBee* supuso el arranque de una extensa franquicia de matamarcianos cucos (o cute'em-ups), mientras *Mr Goemon* puso el primer ladrillo de una institución presente en sucesivas generaciones de consolas. *Salamander* y *Gradius* causaron un tremendo impacto en NES, pero el verdadero pelotazo llegó con *Castlevania* y la legendaria relación de Drácula con la familia Belmont. Nació como un plataformas de ambientación terrorífica, pero fue ganando en ambición en sucesivas entregas, al ir incorporando rutas alternativas, elección de personajes, mapas no lineales y elementos de RPG. Aunque la saga lleva unos años en hibernación, su popularidad no ha descendido un ápice, como demuestra el reciente recopilatorio y la serie de animación de Netflix.

Nakazato se unió a la compañía durante este periodo de rápida expansión. "Era artista y la calidad gráfica de los juegos de Konami me





» [NES] *Castlevania* se convirtió rápidamente en una de las sagas más queridas por jugadores de todo el planeta.





CASTLEVANIA ANNIVERSARY COLLECTION

VARIOS

■ Este lanzamiento digital reúne ocho juegos de la franquicia: las cuatro primeras entregas para NES y SNES, los dos primeros *Castlevania* de Game Boy, el de Mega Drive y el sensacional *Kid Dracula* de Famicom, hasta entonces inédito fuera de Japón, con textos en inglés.

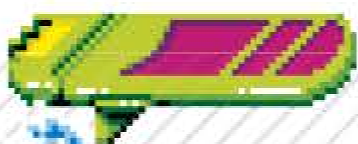


» [MSX] ¿Quién es ese que está entre el público? ¡Es el mismísimo Penta! Konami incluía estos guiños a menudo.

pareció realmente impresionante", nos explica al preguntarle cuál era el atractivo de trabajar para Konami. "Al entrar a trabajar allí descubrí que desarrollaban herramientas gráficas 'in-house' (incluyendo hardware), que se ejecutaban desde una tableta gráfica. Teniendo en cuenta que el estándar de la época seguía siendo el teclado y el ratón, aquello suponía un enorme avance para la época". Nakazato no tardó en comprobar que la avanzada tecnología de la compañía iba a la par de sus ambiciosos proyectos. "Me daba la impresión de que Konami ya tenía en mente el mercado mundial cuando desarrollaban muchos de sus juegos, y por ello les aportaban una dosis de realismo casi cinematográfico. Dado que la industria era por entonces relativamente joven, la media de edad de los empleados en muy baja. De hecho nuestros jefes y los responsables de los distintos departamentos eran más jóvenes de lo que yo soy ahora. Por ello la energía que latía dentro de la compañía era explosiva".

En la Konami de los 80 aún persistía la política de 'todos manos a la obra'. "Hoy en día hay muchas empresas dedicadas al testeo y depuración de los juegos, pero en los 80 era distinto: ni siquiera teníamos un departamento dedicado a ello", explica Nakazato. "Era habitual que el equipo de desarrollo se encargara del testeo del juego en el que habían trabajado. De hecho, a los nuevos empleados se les encomendaba la tarea de revisar todos los juegos de su división como parte de su entrenamiento". Por ello, además de su labor como artista gráfico, Nakazato pasaba mucho tiempo ejerciendo de tester. "Pertenecía al equipo de desarrollo de *Teenage Mutant Ninja Turtles* (versión NES), pero también ayudé con el testeo y la depuración de títulos como *Bayou Billy*, *Gradius II* y *Blades Of Steel*. Lo recuerdo como una experiencia muy valiosa". ▶





PODER PERIFÉRICO

Konami producía más que videojuegos, como lo demuestra su singladura en el negocio de los periféricos...

Uno no suele pensar en Konami como fabricante de hardware, pero la compañía se introdujo en el negocio de los periféricos en la década de los 80 y siguió dedicada durante más de dos décadas. Uno de los primeros y más sorprendentes fue el Game Master, un cartucho para MSX que funcionaba como un dispositivo de trucos para los juegos de Konami. Sin embarco, la mayoría de sus productos eran mandos, como el controlador inalámbrico HyperBeam de SNES o el Konami HyperStick para PlayStation.

Otras apuesta de la compañía fueron algo más excéntricas. El LaserScope era un dispositivo activado por voz compatible con los juegos de la pistola Zapper de NES. Un concepto a priori espectacular que demostraría ser poco fiable. No menos llamativo era el dock HyperBoy, que convertía la portátil de Nintendo en una suerte de recreativa con lupa y luz. O el HyperShot, un mando con solo dos botones, diseñado específicamente para los ports domésticos de *Track & Field*.

La mayoría del hardware de Konami se diseñó para replicar en casa las experiencias de los salones recreativos. La pistola Justifier se creó para los ports domésticos de *Lethal Enforcers*, mientras que la Hyper Blaster se convirtió en la primera pistola óptica para PlayStation. Con el auge de los Bemani Konami comercializó mandos diseñados específicamente para sus juegos musicales. Las versiones domésticas de *Beatmania* y *DDR* se comercializaron con mesas de DJ y alfombras de baile. No podemos olvidar que *GuitarFreaks* y su guitarra de plástico, la batería de *DrumMania* y el teclado de *Keyboardmania* se adelantaron varios años a la fiebre *Guitar Hero*.



» El Laser Scope es, digamos, raro. Aún así, ¿de qué otra manera puedes disparar armas con tu voz?



» Este revólver fue creado para las conversiones domésticas de *Lethal Enforcers*.



» [Arcade] *Contra* debutó en los salones recreativos, aunque más adelante la saga se centró en las consolas.

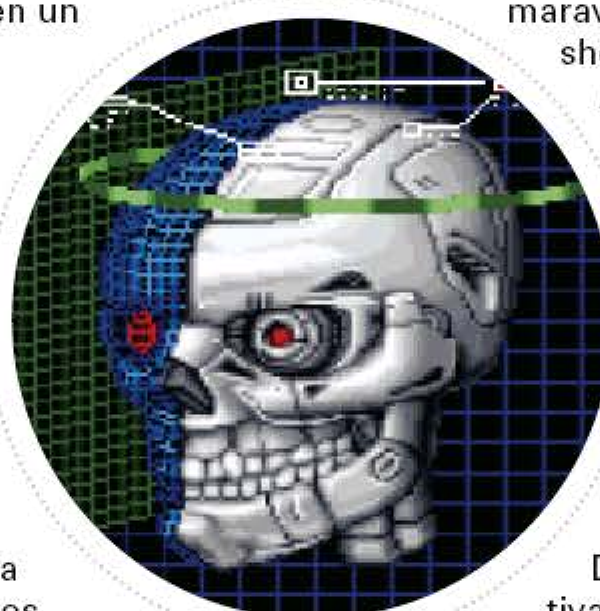


» [Arcade] La franquicia *Gradius* es toda una religión entre los fans de los matamarcianos.



» Jaz Rignall era el director de la mítica revista *Mean Machines*.

La irrupción de la nueva generación de consolas supuso otro gran salto para Konami. Nakazato está de acuerdo en que las máquinas de 16 bits no solo fueron importantes para la trayectoria de Konami, sino para toda la industria en general. "Creo que jugaron un papel vital a la hora de consolidar las consolas, evitaron que se convirtieran en un fenómeno pasajero". Aunque Konami no se dio excesiva prisa al saltar de generación, en parte por que no lo veían necesario. Aunque prepararon *Gradius III* para los primeros usuarios de Super Famicom, en 1990 la NES seguía siendo una plataforma con un mercado bien establecido a nivel mundial. En 1991 Konami lanzó 14 títulos para la consola de 8 bits, pero solo dos para SNES. Gracias a su atractivo catálogo de creaciones propias y licencias tan populares como *Teenage Mutant Ninja Turtles*, *Los Simpson*, *X-Men* y *Tiny Toon Adventures*, Konami pudo permitirse el lujo de seguir apostando por la NES y su lanzamientos recreativos durante un tiempo.



Tampoco es que tuviesen demasiadas opciones. Debido a los restrictivos contratos que mantenía Nintendo con sus third parties, Konami tuvo que esperar al lanzamiento de SNES antes de dar el salto a los 16 bits. Pero Nintendo empezó a relajar sus condiciones, a lo que se sumó el declive del mercado del MSX: era el momento perfecto para que Konami diversificara sus lanzamientos. A partir de 1991 la compañía empezó a producir juegos para PC Engine, desde maravillosas conversiones de sus shooters recreativos (el port de *Parodius* era magistral) a joyas como *Snatcher* y *Castlevania: Rondo Of Blood* o la primera entrega de la popular saga de simuladores de citas *Tokimeki Memorial*. La compañía lanzó sus primeros cartuchos para Mega Drive al año siguiente, iniciando una relación que daría magníficos frutos. Desde conversiones de recreativas del calibre de *Sunset Riders* y *Lethal Enforcers* a creaciones exclusivas, como *Rocket Knight Adventures* y *Contra: Hard Corps*. Aunque Konami llegó cuatro años tarde a Mega Drive, la espera sin duda mereció la pena.

Durante esta época daba la impresión de Konami se encontraba a un escalón por encima del resto de desarrolladores, por lo que cada nuevo lanzamiento era recibido con gran expectación por parte de la prensa. "Los redactores de *Mean Machines* habíamos cre-



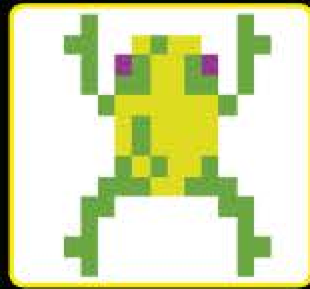


"LOS JUEGOS DE 16 BITS DE KONAMI ERAN SUPERPRODUCCIONES, DEL CALIBRE DE HALO O THE LAST OF US HOY EN DÍA"
Paul Davies

ELIGE PERSONAJE

Konami creó un panteón de personajes adorados por millones de jugadores de todo el planeta. Recordamos los más populares.

FROGGER



» DEBUT: 1981
» FRANQUICIA: FROGGER
» AMA: PASOS DE CEBRA
» ODIA: COCODRILOS

■ ¿Por qué cruzó el pollo la carretera? No lo sabemos, pero sudamos sangre para llevar a esta rana hasta su casa.

PENTA



» DEBUT: 1983
» FRAN.: ANTARCTIC ADVENTURE
» AMA: PENKO
» ODIA: IR AL GIMNASIO

■ Este pingüino haría cualquier cosa por amor, incluso cruzar la Antártida e incluso ponerse a dieta.

CABEZA MOAI



» DEBUT: 1985
» FRANQUICIA: GRADIUS
» AMA: ???
» ODIA: ???

■ No sabemos de dónde vino. Lo único que podemos decir es que está obsesionada con destruir a Vic Viper.

GOEMON



» DEBUT: 1986
» FRANQUICIA: MYSTICAL NINJA
» AMA: PASEAR CON EBISUMARU
» ODIA: LA DESIGUALDAD SOCIAL

■ Basado en un auténtico 'Robin Hood' japonés, el adorable Goemon roba a los ricos para dárselo a los pobres.

SIMON BELMONT



» DEBUT: 1986
» FRANQUICIA: CASTLEVANIA
» AMA: PAN DE AJO
» ODIA: USAR LAS ESCALERAS

■ Si necesitas acabar con un vampiro, nadie mejor que un miembro de la incansable familia Belmont.

SOLID SNAKE



» DEBUT: 1987
» FRANQUICIA: METAL GEAR
» AMA: CAJAS DE CARTÓN
» ODIA: POLÍTICA ANTI-TABACO

■ Este soldado nos enamoró por su habilidad para el combate y el sigilo. Y lucía la bandana como nadie.

BILL & LANCE



» DEBUT: 1987
» FRANQUICIA: CONTRA
» AMAN: CINE DE MICHAEL BAY
» ODIAN: ESTAR SEPARADOS

■ La pareja de Action Heroes por excelencia de los 80, a la misma altura que Sly y Arnie en la gran pantalla.

SPARKSTER



» DEBUT: 1993
» FRANQUICIA: ROCKET KNIGHT
» AMA: BACON AHUMADO
» ODIA: EL PRECIO DEL GASÓLEO

■ Konami se apuntó a la fiebre de las mascotas con esta zarigüeya steampunk y su jet pack.

SHIORI FUJISAKI



» DEBUT: 1994
» FRAN.: TOKIMEKI MEMORIAL
» AMA: A TI, EN POTENCIA
» ODIA: SER IGNORADA

■ Shiori es tu amiga, pero es muy exigente. Si quieres salir con ella tendrás que ser muy bueno en todo.

POWER PRO-KUN



» DEBUT: 1994
» FRANQUICIA: JIKKYOU POWERFUL PRO BASEBALL
» AMA: TECNOLOGÍA CYBORG
» ODIA: NO TENER OREJAS

■ Posiblemente el jugador de béisbol más cuco de todos los tiempos.

CABEZA PIRÁMIDE



» DEBUT: 2001
» FRANQUICIA: SILENT HILL
» AMA: MANIQUÍES
» ODIA: A TI

■ Es grande, es fuerte y lo peor de todo: seguramente nació a partir de tus pensamientos subconscientes.





» [NES] *Blades Of Steel* fue otro hit deportivo de Konami.



» [Arcade] Konami también lo bordó a la hora de explotar licencias ajenas, como fue el caso de la recreativa de *Los Simpson*.

cido jugando a las recreativas de Konami. La compañía lanzó una tonelada de clásicos durante los 80, así que para nosotros la marca Konami era sinónimo de los buenos tiempos que habíamos pasado jugando a placas como *Gyruss, Track & Field, Hyper Sports, Yie Ar Kung-Fu, Green Beret, Shaolin's Road* o *Nemesis*", nos comenta Jaz. "Incluso en los 90 Konami seguía facturando recreativas sensacionales como *Teenage Mutant Ninja Turtles*, *X-Men*, y *The Simpsons*, y ese prestigio se reflejaba en sus lanzamientos para consola. Por supuesto, también ayudó el hecho de que la mayoría de su producción para sistemas domésticos fuera bastante buena. Estoy pensando en títulos como *Legend Of The Mystical Ninja*, *Super Castlevania IV*, *Tiny Toon Adventures* y *Parodius*. Todos eran excelentes y alimentaron la expectación ante cada nuevo lanzamiento de Konami".

"Los juegos de 16 bits de Konami eran como superproducciones; del calibre de *Halo* o *The Last Of Us* hoy en día. Eran muy ambiciosos", comenta Paul. "*Contra III* y *Super Castlevania IV* fueron especialmente épicos, juegos espectaculares, con unas músicas increíbles y mecánicas rebosantes de ideas ejecutadas a la perfección. Cualquiera que fuera su fórmula, era imposible de imitar por sus rivales". ¿Cómo se siente Nakazato ante la enorme estima que se le ha profesado a estos juegos durante todos estos años? "Escuchar estos testimonios me hace sonreír, y solo espero que el público siga viéndolos así durante los próximos 20 o 30 años", nos dice.

El éxito de sus lanzamientos para consola no apartó a Konami de su faceta como fabricante de placas recreativas, donde encadenarían una nueva serie de bombazos. *Beatmania* causó una auténtica conmoción, al convertir a los jugadores en DJ, y colocó a la compañía a la vanguardia del boom de los juegos musicales, junto a otros lanzamientos de la casa como *Guitar Freaks* y *DrumMania*, todos ellos agrupados bajo el sello Bemani. "Transformaron los salones recreativos. Me sentía como un auténtico imbécil cuando jugaba, pero admiraba enormemente a los que lo hacían bien", dice Paul. "Fue tan sorprendente ver cómo las masas abrazaron con tanta velocidad las recreativas musicales como emocionante ver cómo Konami las adaptaba a los sistemas domésticos"."

Los juegos más populares acabarían siendo *Dance Dance Revolution* (rebautizado como *Dancing Stage* en sus primeros lanzamientos europeos) y *Beatmania IIDX*. "Mis recuerdos más gratos, sin embargo, están relacionados con *Pop'n Music*, porque me encantaba Puffy AmiYumi en aquella época," dice Paul. "Konami hizo del mundo un lugar mejor con aquella serie de juegos". La división Bemani sigue activa dentro de Konami y abarca buena parte de su producción actual de recreativas, desde clásicos



» [SNES] *Axelay* era un deleite para la vista y el oído.

SEGUIR EL CÓDIGO

El truco más famoso de la historia nació en el seno de Konami, y ofrecía diferentes ventajas dependiendo del título sobre el que se ejecutara. Vamos a recordar algunas de estas "trampas".



GRADIUS
NES

■ El pionero a la hora de utilizar el código Konami. Al introducirlo podíamos añadir al instante toda la gama de power-ups a nuestro Vic Viper.



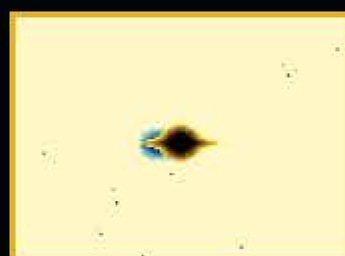
CONTRA
NES

■ Es hora de confesar que (casi) todos utilizamos el código para poder superar el aplastante nivel de dificultad del juego, Al introducirlo nos daban 30 vidas.



KID DRACULA
NES

■ Llegados a este punto, en Konami eran conscientes de la popularidad del código. De ahí lo de reírse de aquellos usuarios que intentaron ejecutarlo aquí.



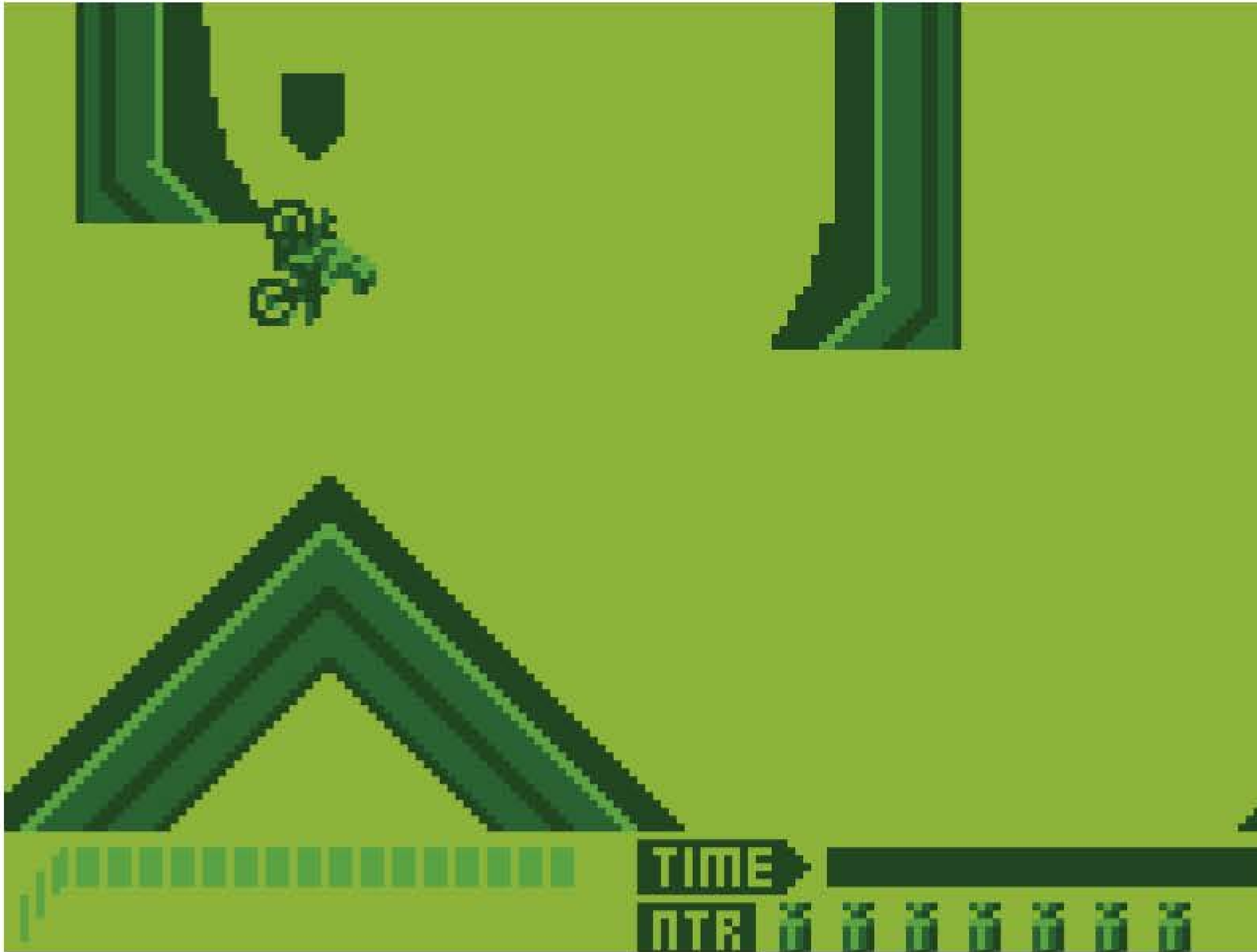
GRADIUS III
SNES

■ Otra gracieta de Konami: al ejecutar el código te matan instantáneamente. Para hacerlo de manera segura hay que usar L y R en lugar de izquierda y derecha.



CASTLEVANIA: BLOODLINES
MEGA DRIVE

■ Normalmente el código servía para facilitarnos la vida. En el caso del *Castlevania* de MD era la llave para desbloquear la dificultad "Expert".



» [Game Boy] Konami produjo excelentes cartuchos para Game Boy, uno de sus primeros éxitos fue *Motocross Maniacs*.





» [MD] Konami creaba sus juegos a la medida de cada sistema.



» Paul Davies fue director de la revista inglesa de videojuegos *C&VG*.

"EN AQUELLA ÉPOCA, [KONAMI] DESPLEGABA UN NIVEL DE SOFISTICACIÓN QUE MIS AMIGOS Y YO JAMÁS HABRÍAMOS SABIDO QUE EXISTÍA"
Paul Davies

como *Pop'n Music* a lanzamientos más recientes, como *Jubeat*, *Sound Voltex* y *Nostalgia*.

En el frente doméstico Konami tuvo una presencia notable en los catálogos de Saturn y N64, pero sería en PlayStation donde firmarían sus mejores trabajos a finales de los 90. La compañía escribió nuevas, y gloriosas, páginas en los anales de sus sagas más conocidas, con títulos como *Castlevania: Symphony Of The Night*, *International Track & Field* y *Gradius Gaiden*, junto a creaciones novedosas como *Suikoden* y *Vandal Hearts*. International *Superstar Soccer* evolucionó a la marca *ISS Pro Evolution*, y de ahí al fenómeno *Pro Evolution Soccer* que tenemos hoy en día.

Pero sin duda, el juego más extraordinario de aquella generación fue el retorno de una de sus creaciones más emblemáticas para MSX, *Metal Gear*. El siguiente capítulo de la saga se erigió como una superproducción para PlayStation, en la que los entornos poligonales se abrazaban a la mecánica de sus predecesores, todo ello envuelto en una factura técnica impresionante que incluía diálogos digitalizados y secuencias dignas de una película. "En aquel momento presentaba un nivel de sofisticación que mis amigos y yo jamás podríamos llegar a imaginar", dice Paul. "Tenía una estética, un ritmo y un refinamiento que la mayoría de nosotros no asociaba con los videojuegos". El juego fue aclamado a nivel mundial y arrasó en ventas, hasta el punto de recibir una expansión bautizada como *Metal Gear Solid: VR Missions*, un logro poco común para un juego de PlayStation. Paul incluso le atribuye un aumento de calidad en los lanzamientos posteriores para PlayStation. "Tu juego tenía que ser mejor, después del lanzamiento de *Metal Gear Solid* en PlayStation, lo que benefició a los jugadores aunque supuso un tormento para compañías y desarrolladores". El éxito de *Metal Gear Solid* convertiría a su creador, Hideo Kojima, en una superestrella a lo largo de las dos décadas posteriores.

Metal Gear Solid se comercializó junto a la demo de un juego llamado *Silent Hill*, que desencadenaría otro fenómeno global. En lugar de recurrir a la fórmula tradicional del héroe luchando contra monstruos, empleada en *Castlevania*, *Silent Hill* recurrió al terror psicológico. El protagonista, Harry Mason, era un hombre corriente, y el escenario del juego, Silent Hill, estaba inspirado en la típica ciudad norteamericana, dos elementos con los que, a priori, los jugadores podían sentirse rápidamente identificados. La crítica se rindió de inmediato ante el juego, que acabaría vendiendo más de 2 millones de unidades, lo que allanó el camino para sucesivas secuelas.

Como resultado de todo esto, hubo una gran expectación ante los planes de la empresa de cara a la siguiente generación y Konami la capitalizó al ser pioneros en lo que ahora ▶







» [Arcade] Incluso los juegos menos conocidos de Konami suelen ser muy divertidos: *Dragoon Might* es una joya olvidada.





» [N64] Si no has jugado con algún *Goemon*, estás tardando.

conocemos como crowdfunding. Los fans japoneses podían invertir en 'The Game Fund', que serviría para crear *Tokimeki Memorial 3* y otro título (que se convertiría en *Tokimeki Memorial: Girls' Side*). La inversión no era barata, ya que cada unidad costaba 10.000 yenes y se requería una compra mínima de 10 unidades, pero era una inversión tangible. A diferencia de los modernos Kickstarter, los inversores tenían derecho a una parte de los beneficios que lograran los juegos. Mizuho Securities estimó que los inversores ganarían 5.500 yenes por unidad si los juegos alcanzaban unas ventas combinadas de 800.000 copias, y sufrirían perdidas si no alcanzaban las 300.000 copias. El fondo finalmente recaudó 770 millones de yenes, a manos de 2.700 inversores.



El resto del planeta seguía expectante ante el salto de Konami a la siguiente generación, y no tardaron en quedarse boquiabiertos. "El tráiler de *Metal Gear Solid 2* era increíble" dice Paul, "y el juego causó un verdadero terremoto cuando se lanzó". A lo largo de aquella generación, *Silent Hill* desarrollaría aún más su identidad al incorporar nuevos personajes, como el icónico Cabeza Pirámide, mientras que *Pro Evolution Soccer* se convirtió en el principal rival del *FIFA* de EA. "Me obsesioné con *Pro Evolution Soccer*", nos confiesa Paul, quien cree que la saga alcanzó su cénit con *PES4* y *PES5*. "Eran sublimes".

Además de seguir explotando sus sagas más populares, Konami sumó nuevas IP a su catálogo de PS2 como *Zone Of The Enders*, *Shadow Of Memories* o *Ring Of Red*. En GBA nos sorprendió con *Boktai: The Sun Is In Your Hand*, un cartucho que incorporaba un sensor que capturaba la luz solar, para ayudar a Django, su protagonista, a la hora de combatir a los vampiros.

Konami también trabajó con estudios occidentales para producir nuevas entregas de algunas de sus franquicias clásicas. WayForward firmaría el maravilloso *Contra 4* para DS y Sumo Digital haría lo propio con *New International Track & Field*. La compañía obtuvo un gran éxito en Japón con *LovePlus*, un Date Sim para DS. El juego protagonizaría diversos titulares en la prensa, cuando un residente de Tokio se 'casó" con su personaje favorito, Nene Anegasaki, en una ceremonia transmitida en directo



"A MEDIDA QUE LOS PROYECTOS CRECÍAN EN ENVERGADURA, EL NÚMERO DE PERSONAS INVOLUCRADAS TAMBIÉN AUMENTABA"
Nobuya Nakazato

por Internet. Los usuarios de PSP pudieron disfrutar de los geniales *Gradius Collection* y *Castlevania: The Dracula X Chronicles*, al igual que de *Silent Hill: Origins*. Konami intentó replicar en el extranjero el éxito de algunos éxitos locales, como *Jikkyou Power Pro Baseball* (reconvertido en *MLB Power Pro)* y produjeron el Date Sim *Brooktown High*, aunque ninguna de estas jugadas tuvo el éxito esperado.



» [PS2] A los fans les encantan los *Metal Gear Solid* por su refinada mecánica de sigilo y sus peculiares tramas.

Con la irrupción de la era del HD, Konami impulsó aun más la explotación de sus sagas más emblemáticas. Las ventas de PlayStation 3 se dispararon tras el lanzamiento de *Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots*, mientras los españoles Mercury Steam, bajo la supervisión de Hideo Kojima, revitalizaban la saga *Castlevania* con *Lords Of Shadow*. En 2011 la compañía adquirió la mítica Hudson Soft, junto a sus creaciones más icónicas: *Star Soldier*, *Bomberman* y *Bonk*, junto al resto del notable catálogo de clásicos de Hudson Soft para PC Engine. La adquisición había llevado bastante tiempo, y arrancó en 2001 cuando Konami compró 5'6 millones de acciones para convertirse en el mayor accionista de Hudson Soft. El acuerdo incluía la venta del estudio de Konami en Sapporo a Hudson Soft. La compañía aumentó su participación hasta alcanzar una posición mayoritaria en 2005, convirtiéndose en el distribuidor exclusivo de todos los juegos de Hudson Soft. Tras adquirirla por completo en 2011, Konami absorbió Hudson y retiró la marca en 2012.

Según Nakazato, la dinámica laboral no ha cambiado demasiado a lo largo de estos años. "La dinámica sigue siendo igual, más o menos", nos comenta, "pero a medida que los proyectos aumentaban en envergadura, el número de personas involucradas en ellos también crecía, lo que nos ha permitido dedicar más tiempo al aspecto creativo". Aunque el proceso de trabajo no haya cambiado, sí lo ha hecho las plataformas a los que han ido destinados los juegos. Hoy en día las recreativas de Konami raramente salen de Japón, aunque algunos salones selectos de Occidente sí han podido hacerse con los impresionantes muebles de *Dancerush Stardom* y *Sound Voltex*. Por otro lado, Konami e Hideo Kojima rompieron su relación laboral de manera poco amistosa, tras el lanzamiento de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, lo que supuso la cancelación del prometedor proyecto *Silent Hills*. Durante la generación actual Konami se lo ha tomado con sorprendente calma, limitándose a sus entregas anuales de fútbol y béisbol, sin olvidar el discutido *Metal Gear Survive*, ya sin Kojima al frente. En 2015 la compañía declaró sin tapujos que su objetivo era apostar por los juegos para dispositivos móviles.

Aunque bajaron el ritmo, Konami siguió ofreciendo lanzamientos interesantes. La franquicia *Power Pro Baseball* se convirtió en el eSport oficial de la Nippon Professional Baseball league. *Super Bomberman R* supuso el triunfal retorno del clásico de Hudson Soft, que sumó a su mítica mecánica la aparición de otros personajes de Konami, como Dracula y Goemon. Y para celebrar su 50 aniversario se lanzaron tres recopilatorios dedicados a *Contra*, *Castlevania* y clásicos recreativos de la casa, por no hablar del estupendo *Pixel Puzzle Collection* para móviles.

Por supuesto, nos habría gustado ver más lanzamientos de Konami en esta generación, pero eso demuestra la pasión que la compañía sigue generando entre los fans, ansiosos por disfrutar de nuevas entregas de *Castlevania*, *Contra* y *Silent Hill*. Sea cual sea la dinámica que adopte la compañía, su papel en la historia de los videojuegos está fuera de discusión. ✱

MÁS ALLÁ DEL VIDEOJUEGO

Konami mantiene intereses comerciales fuera de la industria del videojuego. Desde los naipes hasta los gimnasios.

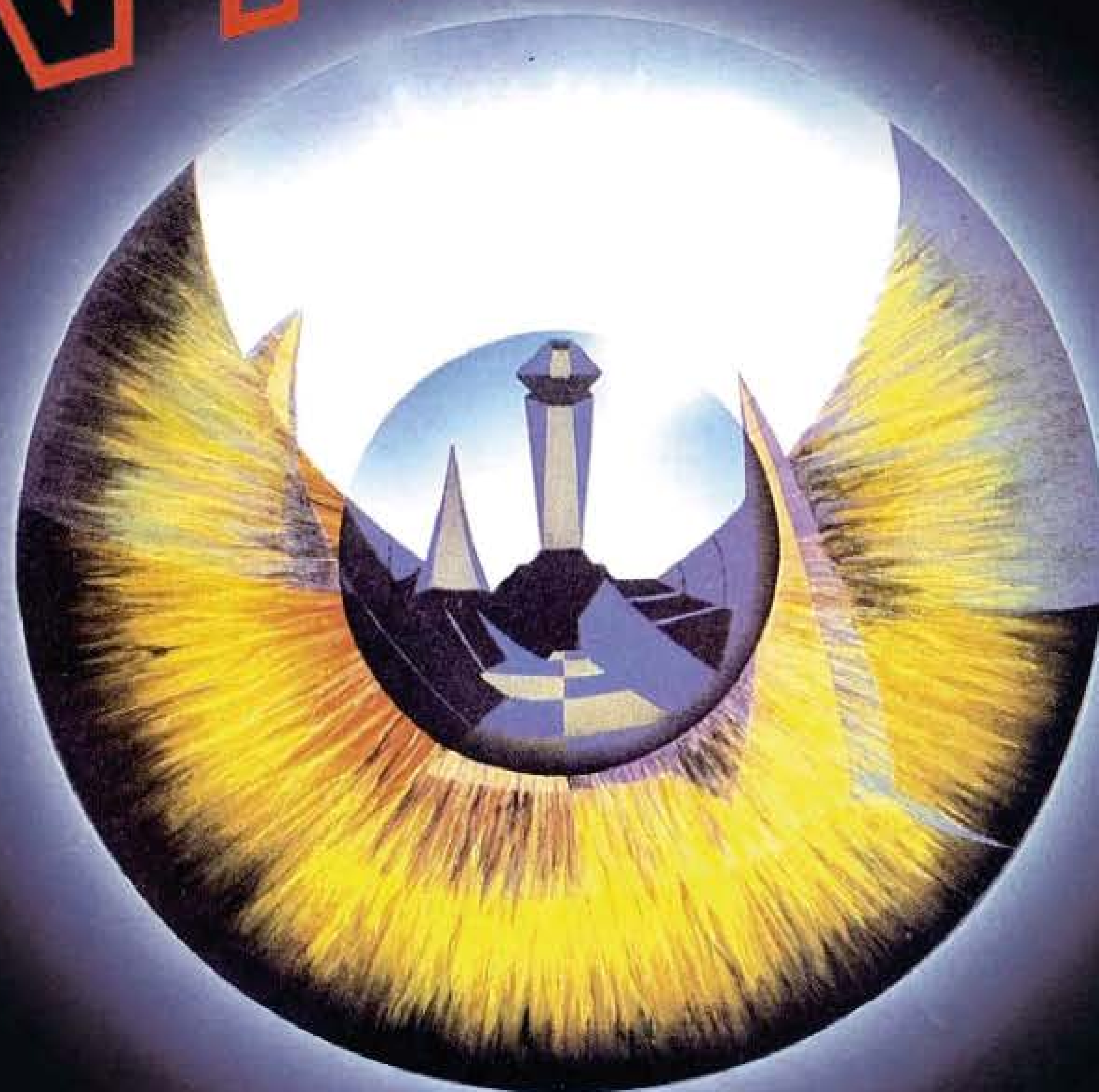
Aunque Konami ya no publica tantos títulos para consola como antes, sigue obteniendo beneficios al mantener diversas líneas de negocio al margen de los videojuegos. Konami Digital Entertainment, la división de videojuegos, también está al frente del popular juego de cartas *Yu-Gi-Oh!*, mientras que Konami Amusements se dedica a las máquinas de pachislot y las recreativas Bemani.

Konami Gaming es la división encargada de las máquinas de azar, desde las típicas máquinas de slot a sistemas más elaborados y peculiares, como el juego mecánico de carreras *Fortune Cup*. Algunas de estas máquinas de azar están inspiradas en videojuegos de la casa, incluyendo *Castlevania: Valiant Guardian*, *Frogger: Great City Wilds* y *Neo Contra: Warrior Reloaded*. La compañía también ofrece un sistema llamado Synkros, una herramienta para la gestión de casinos.

Konami también obtiene cuantiosos beneficios de sus clubes deportivos y de fitness. Estos estaban gestionados por People Corporation, que comenzó con una sola localización en Nishinomiya en los años 70 para expandirse rápidamente durante los 90. Konami adquirió la compañía en 2001 y opera docenas de instalaciones repartidas por todo Japón. La empresa incluso patrocina el equipo de natación y gimnasia Konami Sports, que cuenta entre sus filas a atletas olímpicos como Kohei Uchumura, medallista de oro en gimnasia individual masculina en Londres 2012 y Río 2016.



» *Yu-Gi-Oh!* es una franquicia de éxito, especialmente el TCG.

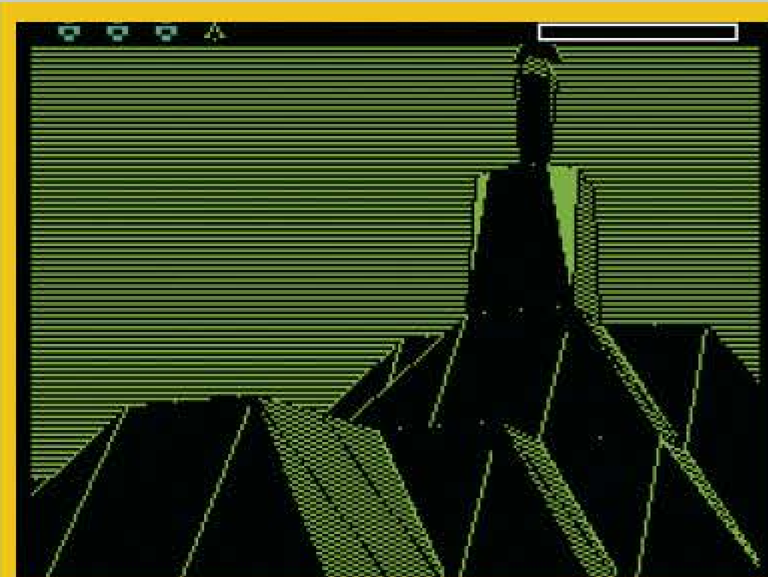


EL CENTINELA TE VIGILA

Pocos juegos sorprendieron tanto por su planteamiento y su técnica como The Sentinel. Geoff Crammond nos habla de su creación, y te contamos cómo Hookstone dio vida a su secuela, The Sentinel Returns.

Por Jesús Martinez del Vas

No fue el primer juego en utilizar un motor de renderizado en 3D ni tampoco el primero en proponer una visión subjetiva en un entorno tridimensional, pero *The Sentinel* consiguió impactar en 1986 gracias a su concepto estratégico y su atmósfera repleta de tensión. Sería un error tratar de verlo como un antecesor de *Wolfenstein 3D, Doom* o cualquier FPS actual: la visionaria creación de Geoff Crammond se sitúa en un punto totalmente independiente de la genealogía de los juegos de ID, constituyendo en la propia "softografía" del autor un hito ajeno a su trayectoria en el terreno de los simuladores. Creado para el BBC Micro, *The Sentinel* era ante todo un juego de estrategia puro, un ajedrez (de Damas, más bien) futurista y genial, que fue versionado por el autor para Commodore 64 y Amstrad CPC.



» [ZX Spectrum] El monocromatismo de la versión de ZX Spectrum le aportaba una tenebrosa atmósfera.

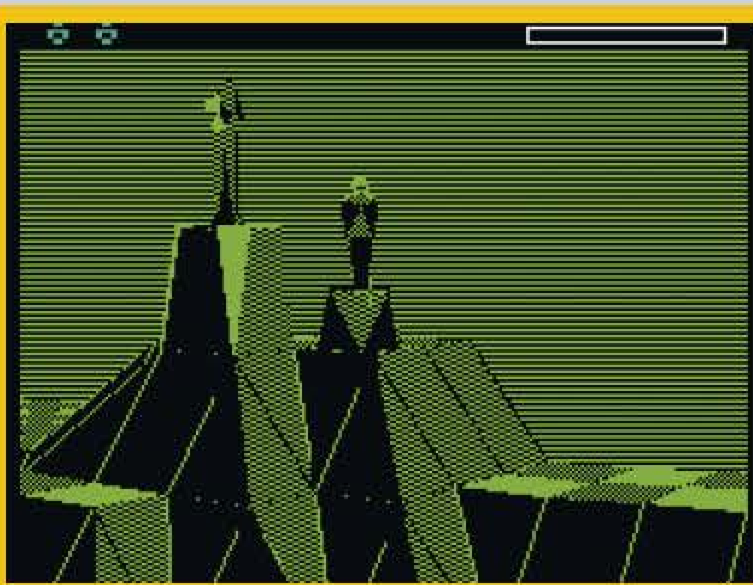
Mucha gente estará tentada de pensar que el BBC Micro, con su procesador MOS 6502 de 2 MHz (frente al doble del Z80), no era capaz de grandes proezas. Sin embargo, la rapidísima memoria del BBC (de tan sólo 32Kb pero del doble de frecuencia que el 6502) permitía optimizar enormemente los accesos al procesador y la memoria de vídeo. A su vez, una característica propia del 6502 era que precisaba la mitad de ciclos de reloj que un Z80 para ejecutar la misma instrucción. El rendimiento global aumentaba así de forma significativa. Pese a que la lógica dictaría en condiciones nor-



» [ZX Spectrum] La primera pantalla te daba la oportunidad de introducir un password para acceder a fases más avanzadas.

"FUE EMOCIONANTE TRABAJAR EN ALGO QUE EN AQUEL MOMENTO SE PARECÍA A LA REALIDAD VIRTUAL"
Geoff Crammond

males lo contrario, fue posible ver en un BBC maravillas poligonales como *Elite*, de David Braben e Ian Bell, con una suavidad de movimientos muy notable, superando por ejemplo la adaptación que Torus realizó para ZX Spectrum. Geoff Crammond, el afamado responsable de la saga *Grand Prix*, tuvo ocasión de ver en una feria el ordenador, y no tardó en adquirir una unidad para comenzar a experimentar con lenguaje ensamblador programando su propia versión de *Space Invaders* (que Acornsoft llegó a publicar). Con *Aviator* y *Revs* se lanzó plenamente a la experimentación de entornos 3D vectoriales aplicados a simulaciones de vuelo y carreras, en las cuales introdujo físicas y comportamientos reales de los vehículos. En *Revs* realizó un levantamiento real de varios circuitos para su mapeo, y simuló el comportamiento de la suspensión y el efecto de la aceleración en las curvas. Sin embargo, un interesante ejercicio de abstracción estaba a punto de comenzar. Geoff desarrolló una técnica que posibilitaba explorar un entorno 3D sin necesidad de renderizarlo todo en tiempo real, algo que penalizaba mucho a máquinas tan limitadas tecnológicamente. El nuevo motor permitía al usuario posicionarse en una suerte de "topografía virtual" y renderizar el entorno desde esa posición, mostrándose en pantalla una imagen estática sobre la cual podía hacerse un scroll en todas las direcciones. Además, se permitía interactuar sobre sus elementos en tres dimensiones reales, lo cual abría el abanico de posibilidades para introducir un juego en el sistema creado.


» [ZX Spectrum] La clave del éxito es servirse de los bloques para ir ascendiendo hasta situarnos a la altura del Centinela.

Un planteamiento apasionante

Porque la clave de la jugabilidad está en su topografía 3D. Nuestro personaje es un "sintoide" (un robot de forma humana) perseguido implacablemente por un Centinela (Sentinel) situado en la parte más alta del escenario, y que gira sobre sí mismo intentando localizarnos con su mirada.

Para escapar de la amenaza, nuestro sintoide es capaz de crear réplicas de sí mismo (a costa de tres puntos de nuestra energía) en aquellas casillas del suelo que podamos visualizar desde nuestra posición. La forma de desplazarnos por el escenario es muy original: teletransportarnos a la réplica que acabamos de crear. Desde la nueva posición veremos nuestro antiguo "recipiente" en la anterior ubicación, momento en el que podremos reabsorberlo para no perder la energía. La clave está en ir subiendo de altura, dado que nuestro objetivo último será ascender paulatinamente hasta conquistar la posición que ocupa el ominoso Centinela. Para acelerar la ascensión, podemos crear con energía una serie de bloques apilados sobre los que colocar el nuevo cuerpo, y de esta forma llegar a una altura mayor. A medida que ascendemos, podremos incrementar nuestra energía disponible absorbiendo los árboles diseminados por el escenario. En lo más alto, el Centinela continuará girando sobre sí mismo, intentando detectar nuestra presencia, de lo cual nos avisará una alerta en pantalla. Si nos ve, comenzará a drenar nuestra energía, y nuestra única alternativa será crear un ente a toda velocidad en otra casilla para teletransportaros lejos de su mirada. Una vez alcancemos la base del Centinela, podremos absorberlo y pasar así de nivel. La dinámica de juego se complicará progresivamente, ya que en niveles superiores aparecerán centinelas adicionales y secuaces que nos buscarán sin descanso. Podremos tener hasta ocho Centinelas girando en diferentes direcciones, que pondrán a prueba nuestra capacidad de planificación para esquivar sus miradas. También nos toparemos con Sentries, Centinelas menores a una altura intermedia que supondrán obstáculos adicionales a nuestro ascenso. Es importante tener en cuenta que las reglas que se aplican a nuestro "sintoide" se aplican también a nuestro enemigo: para drenar nuestra energía, el centinela debe poder "ver" nuestra casilla de apoyo (igual que nosotros debemos ver la del objeto que queramos absorber). Puede que el enemigo sólo vea nuestra cabeza, e intente transformar un árbol cercano en un secuaz (denominado Meanie) que nos "teletransporte" a otra casilla más vulnerable para nuestros intereses. No solo habrá que reaccionar con rapidez en el momento de ser detectado, sino tener un sentido claro de nuestra situación dentro del escenario y de las opciones de huida que nos quedan.


» [Amstrad CPC] La versión para Amstrad CPC contaba con un buen uso del color y la misma inquietante dinámica.

ENTREVISTA A GEOFF CRAMMOND

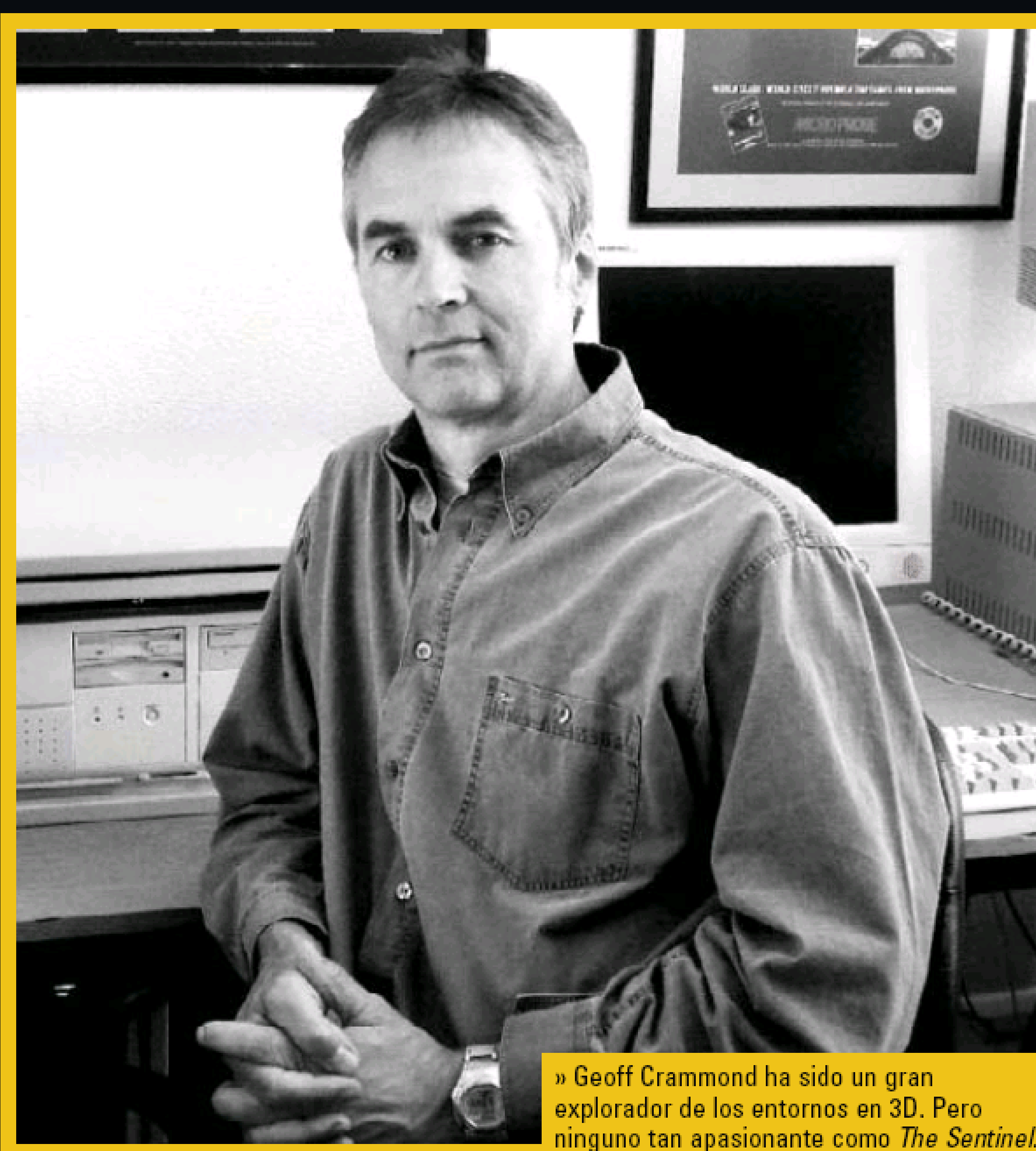
Es uno de los programadores de videojuegos más célebres, una estrella del sector que ha sabido estar presente desde los inicios de la industria hasta nuestros días. Junto a él desvelamos los secretos de The Sentinel.

No son muchas las entrevistas que este gran programador ha concedido a lo largo de los años, y por eso queremos agradecer especialmente esta deferencia que ha tenido en exclusiva para *Retro Gamer España*. Conozcamos a través de sus palabras aspectos creativos de su inimitable *The Sentinel*. (Por exigencia del entrevistado, incluimos también sus respuestas originales en inglés).

¿Por qué optaste por explorar entornos 3D con un procesador tan aparentemente limitado (no tan limitado como se vio más tarde) como el 6502?

Experimentar un mundo 3D sólido era una aspiración en aquel momento. Había hecho *Aviator 3D* usando una malla 3D y estaba bastante limitado por la potencia de la máquina en aspectos como el detalle o el número de frames por segundo. *Revs* usaba ya 3D sólida pero era un mundo limitado y muy simple, y con gráficos hechos muy a medida. Por tanto, consideraba las 3D sólidas y detalladas una meta poco realista para las computadoras domésticas con las que trabajaba. Luego tuve una idea sobre cómo conseguir este objetivo. Sabía que una escena compleja en 3D podía ser renderizada y vista sin refrescar constantemente la pantalla, si el observador no se desplazaba dentro de la escena. Me di cuenta de que si el observador rotaba para mirar alrededor, entonces la escena se podría actualizar justo en los bordes, y en la parte vista hacerse un scroll, si se proveía de una lente en uso mediante la cual la separación entre péxeles fuera directamente proporcional al ángulo de visión. Aquellas máquinas tendían a tener maneras de hacer scroll en pantalla rápidamente, así que el gasto en tiempo era el que se empleara en volver a dibujar los bordes, que dependía de una velocidad de giro que pudiera controlar.

To experience a solid 3D world was an aspiration at that time. I had done Aviator as a wire frame 3D game and was quite limited by the machine power when it came to detail and frame rate. Revs was solid 3D but a very simple and limited world and heavily customised graphics. Therefore, I considered detailed solid 3D to be an unrealistic goal on the home computers I was working with. Then I had an idea of how it could be achieved. I knew that a complex 3D scene could be rendered and viewed without constant refreshing if the observer didn't travel within the scene. I realised that If the observer rotated to look around, then the scene could be updated just at the edges and the existing view scrolled, provided a lens was in use where pixel separation was directly proportional to viewing angle. Those machines tended to have ways to scroll the screen quickly so the time overhead was whatever it took to replot the edges, which depended on turning speed which I could control.



» Geoff Crammond ha sido un gran explorador de los entornos en 3D. Pero ninguno tan apasionante como *The Sentinel*.

Incluiste en tus primeros juegos (*Aviator, Revs*) no sólo un entorno 3D sino también físicas y una simulación de carreras/aviación bastante realista. El mundo de *The Sentinel* era distinto: una especie de juego de tablero 3D abstracto y estático. ¿Cómo empezaste a diseñarlo?

Comencé haciendo un paisaje 3D mediante baldosas, con colinas, del menor tamaño posible pero sin perder por ello interés, y luego trabajé en un sistema para sólo actualizar los bordes cuando se rotaba.

I started by making a 3D tiled landscape with hills, the smallest size possible to still be interesting and then worked on a system to just update the edges on rotation.

Mike Follin me contó que portar tu juego a Spectrum fue muy diferente a trabajar en otro tipo de juegos. Se pasó meses escribiendo código sin una imagen en pantalla que testear, hasta que terminó, y de pronto todo estaba ahí. ¿Fue tan abstracto para ti desarrollar *The Sentinel*?

Fue emocionante trabajar en algo que en aquel momento se parecía a la Realidad Virtual. A diferencia de Mike, desarrollé todo viéndolo en pantalla.

It was exciting to work on something at that time that felt like VR. Unlike Mike I developed everything seeing it on the screen.

¿Cómo recuerdas el proceso de desarrollo? ¿Cuáles fueron tus primeras decisiones?

Recuerdo conseguir que funcio-



» La versión para BBC Micro fue la que lo inició todo.

nara el sistema de generación del paisaje, y luego pasarme dos o tres semanas rascándome la cabeza pensando cómo podría ser el juego.
I remember getting the landscape working and then scratching my head for 2-3 weeks thinking about what the game would be.

¿De dónde te vino la inspiración para transformar aquella extraña topografía en un videojuego? ¿Lo basaste en alguna referencia?
Medité mucho sobre ello. No tenía referencias y, en realidad, prefería no tomar ideas de otra gente. Suponía que cuanto menos me fijara en material de fuera, tendría más libertad para llevar a efecto mis propias ideas. Si veía la idea de algún otro, mi reacción inmediata era no usarla.
I thought about it a lot. I had no reference and, actually, I preferred to not take ideas from other people. I figured the less I looked at other stuff out there, the more freedom I have to run with my own ideas. If I saw someone else's idea my immediate reaction was to not use it.

¿Cuál fue la parte más dura del desarrollo? ¿Recuerdas algún "momento Eureka"?
Mi primer momento "Eureka" fue pensando sobre la idea de cómo renderizar un paisaje 3D lo suficientemente rápido. Lo más complicado tras esto fue la idea del juego. Si tuve un momento "Eureka" durante esa fase, fue darme cuenta de que debería tener un juego que no fuese posible jugarlo excepto dentro de ese mundo virtual. Es decir, la línea de visión sería fundamental, y precisaba de una vista en primera persona. Esto contrastaba con otros juegos que usaban una vista isométrica 3D en tercera persona. Mi otra restricción, la cual me ayudó con el concepto del juego, era que la vista debía rotar pero no moverse espacialmente. El movimiento del personaje sucedería mediante una transferencia instantánea.
My first Eureka moment had been thinking of the idea of how to render a 3D landscape fast enough. The hardest thing after that was the game idea. If I had a "eureka" moment during that part it was realising that I should have a game that can't be played except in the Virtual World. That is to say, line of sight would be all important and needed first person views. That contrasted to other games at the time which used isometric third person 3D. My other constraint, which helped with the game concept, was that the view would rotate but not move spatially. Character movement would happen by instant transfer.

¿Cómo funcionaba tu algoritmo para generar los niveles?
Estaba acostumbrado a crear algoritmos matemáticos, así que hice un generador de paisajes usando matemáticas, y criterios propios sobre su apariencia para pulir el desarrollo.
I was used to creating mathematical algorithms and so I made a landscape generator using mathematics and look and feel judgements to hone the development.

La idea de una "vista previa" del nivel, ¿de dónde viene? Hiciste algo similar en *Stunt Car Racer*, fue brillante.
La visión distante inicial fue una manera de resumir el reto, mostrar el terreno y el número de Sentries, además de la localización de los Sentinel. Y siempre resultaba interesante saber dónde empezarías, habiendo visto sólo aquella vista global.
The initial distant view was a way of summarising the challenge , so hilliness and number of sentries plus Sentinel location. And it was always interesting to see where you would start having just seen the distant view.

Acabó siendo un juego de estrategia bastante tenso. ¿No pensaste en programar algún otro juego de estrategia utilizando una aproximación similar?
Tras hacer *Sentinel*, estaba preparado para un cambio de marcha y comencé a desarrollar un juego que se convirtió en *Stunt Car Racer*. Tras aquello, predominó la F1.
After doing Sentinel I was ready for a change of gear and started developing a game that became Stunt Car Racer. After that F1 dominated.

Un juego de carreras es algo muy "entendible" para cualquier editor, pero ¿qué tipo de reacción tuvieron en Firebird cuando probaron *The Sentinel*? ¿Veían riesgo en publicarlo?
Realmente, el editor de Firebird, Herby Wright, parece que se hizo un gran fan inmediatamente. Acordamos un contrato de publicación tras la primera presentación que recuerdo.
Actually, the publisher at Firebird, Herby Wright appeared to be a big fan immediately. We agreed a publishing deal at the first showing I recall.

Los profesionales del videojuego alabaron tu juego. ¿Las ventas acompañaron ese éxito de crítica? ¿Estabas preocupado porque el usuario no entendiera la mecánica del juego?
En aquel momento fue mi juego más exitoso hasta la fecha. Esperaba que el manual explicara suficientemente bien la mecánica de juego, y que la recompensa de explorar un mundo en 3D fuera el incentivo para remitirse al manual.
It was my most successful game to date at that time. I hoped the game manual would explain the game mechanic well enough and that the reward of exploring a 3D world would be the incentive to refer to the manual.

¿Pensaste en algún momento centrar tus esfuerzos en máquinas más potentes para desarrollar motores 3D más potentes, con aplicaciones profesionales en mente, o siempre te has considerado más un diseñador de juegos que un programador?
Me gustaba la libertad de desarrollar juegos. Me gustaba particularmente usar la física en juegos, y para mí programar era sólo el medio para lograr un fin.
I liked the freedom of developing games. I particularly liked using physics in games and for me programming was just a means to an end.

***The Sentinel* sugiere ideas muy potentes relacionadas con la ciencia-ficción. ¿Eres aficionado a este género literario-cinematográfico?**
No soy lector del género aunque siempre me gustó ver buenas películas de ciencia-ficción. Los elementos de masa-energía de *The Sentinel* surgieron de manera natural procedentes de mi formación en física.
I'm not a sci-fi reader though I always liked watching good science fiction films. The energy-mass element of Sentinel came naturally from my physics background.

No estuviste involucrado en el desarrollo de *The Sentinel Returns*, pero ¿qué pensaste cuando lo probaste por primera vez? ¿Imaginaste tu universo con ese estilo tan distintivo, casi un juego de terror?
Era muy estilizado, y no fue algo que yo sugiriera, pero resultó interesante. También fue fantástico conseguir para el juego la música de John Carpenter.
It was very stylised and not something I had suggested, but interesting. It was cool getting John Carpenter music for it too.

Esta es una opinión compartida por mucha gente: ¿no crees que *The Sentinel* sería un juego PERFECTO para la Realidad Virtual? Y no sugiero nada...
Esa idea lleva en el radar un tiempo…
That thought has been on the radar for a while


» [PlayStation] *Sentinel Returns* consiguió recrear una psicodélica atmósfera.

"HICE UN GENERADOR DE PAISAJES USANDO MATEMÁTICAS"
Geoff Crammond

The Sentinel fue versionado incluso para ZX Spectrum, sin que la ausencia de color ni la velocidad fueran un obstáculo para poder disfrutar del juego. Mike Follin, autor de la conversión, recordó en la web *El Mundo del Spectrum* cómo abordó la tarea: "Geoff había programado la versión original de BBC Micro, y su versión de C64, y también hizo la versión de CPC Amstrad, que usa el mismo procesador que el Spectrum, el Z80. Escribió el compilador cruzado que permitía pasar el código del C64 a la versión de otro procesador diferente, el Z80, que funcionaba muy bien en Amstrad. El problema es que el sistema de visualización del ZX Spectrum era completamente diferente. Así que tenía dos cosas principales que hacer: adaptar la versión a un sistema de visualización totalmente distinto, y optimizar el código para acelerar las cosas en un Z80. (...) En el caso de *The Sentinel* solo existía un camino, y tenía que ser monocromo".

Un aspecto llamativo del juego es que existían 10.000 fases accesibles mediante un código numérico, generados matemáticamente mediante un algoritmo. Al escenario, un cuadrado de 32 casillas por lado, se le asignaban una serie de valores de "altura" y un número de centinelas, siendo ambos parámetros mayores cuanto más avanzado era el nivel. "Son niveles generados matemáticamente en lugar de tener, digamos, cada nivel almacenado", puntualiza Mike Follin. "*The Sentinel* tiene 32 puntos que debe generar, un cuadrado con 32 casillas en cada lado en una especie de juego de tablero. Y se le daba una especie de 'valor de altitud', mediante un algoritmo que tenía su germen en la clave que necesitas para acceder a cada nivel, y que se generaba aleatoriamente. Un algoritmo muy inteligente que daba forma a los escenarios evaluando estos puntos y creando ese efecto de montañas. (...) Y la cantidad de Centinelas toma también como base este algoritmo, así que a mayor nivel, mayor número de ellos. Pero no de forma directa: si estás en un nivel 5 no tienes 5 Centinelas necesariamente. Era más aleatorio, de forma que según avanzas en el juego tienes más enemigos, pero no de manera que puedas saber qué va a haber en un nivel en particular. Eran matemáticas inteligentes, y por supuesto funcionaban de la misma forma para todas las plataformas".


» [PlayStation] Esta versión nos ofrecía un críptico y extraño vídeo a modo de secuencia de introducción.

The Sentinel gozó de adaptaciones para el resto de plataformas comerciales de la época, bajo el sello Firebird (incluyendo Atari ST, PC o Amiga), y todas ellas presentando en su cubierta la extraordinaria ilustración de David Rowe. Mientras que el apartado sonoro se reducía en el juego a unos efectos puntuales en el momento de teletransportarnos o absorber un objeto (que por cierto, en la versión de Spectrum corrieron a cargo de Tim Follin, el hermano de Mike y un auténtico maestro de la disciplina), la versión de Amiga contaba con el importante aderezo de una música ambiental del gran David Whittaker. Manejar la tensión del juego con una banda sonora a la altura fue una de las ideas que recogió el grupo de programación Hookstone cuando John Cook, manager de Geoff Crammond y fan del juego original, decidió una década después poner en marcha una secuela desde su productora No-Name Games.

Hookstone, de los 8 bits a las tarjetas 3dfx

El sello Psygnosis, con gran tradición en plataformas de 16 y 8 bits (no en vano detrás de la marca estaban integrantes de la mediática Imagine), sorprendió en 1998 con su anuncio de publicar *Sentinel Returns* para dos de las plataformas más potentes del momento. Una, por supuesto, era PlayStation, imparable en su conquista del mercado del videojuego. La otra versión iba dirigida al mercado de los compatibles, vitaminados recientemente gracias a las tarjetas aceleradoras 3dfx (por aquel entonces, ya con su segunda versión hasta de 12 megas


» [PlayStation] El aspecto de los Centinelas era muy orgánico, dejando atrás el diseño poligonal.



» [PlayStation] El mundo de *Sentinel Returns* es el resultado de un experimento científico con ¿alienígenas?

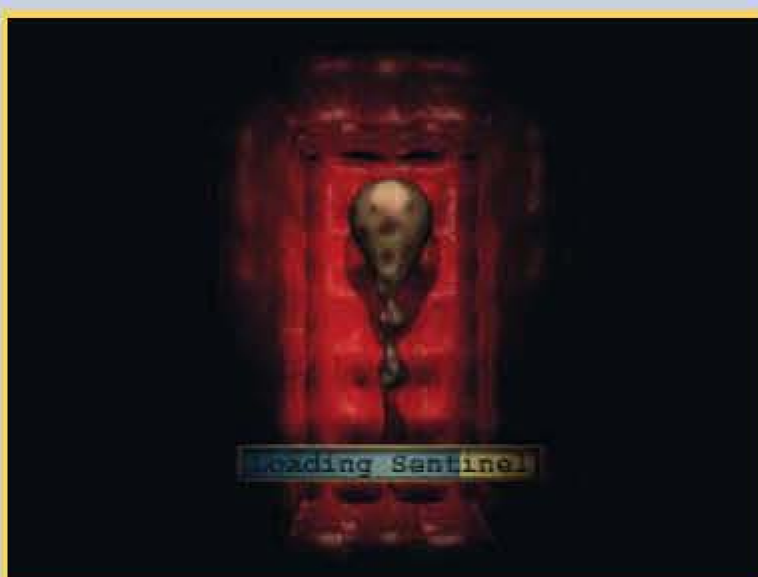


» La portada de la edición española para PC, lanzada por la mítica ERBE Software.

de memoria y resoluciones de 1024x768 en modo SLI). El lanzamiento no dejó escapar esta posibilidad: presentarse no solo como la secuela de un juego emblemático, sino como un producto para la consola de moda y con la posibilidad de disfrutarlo con las prestaciones tecnológicas más avanzadas de los PC.

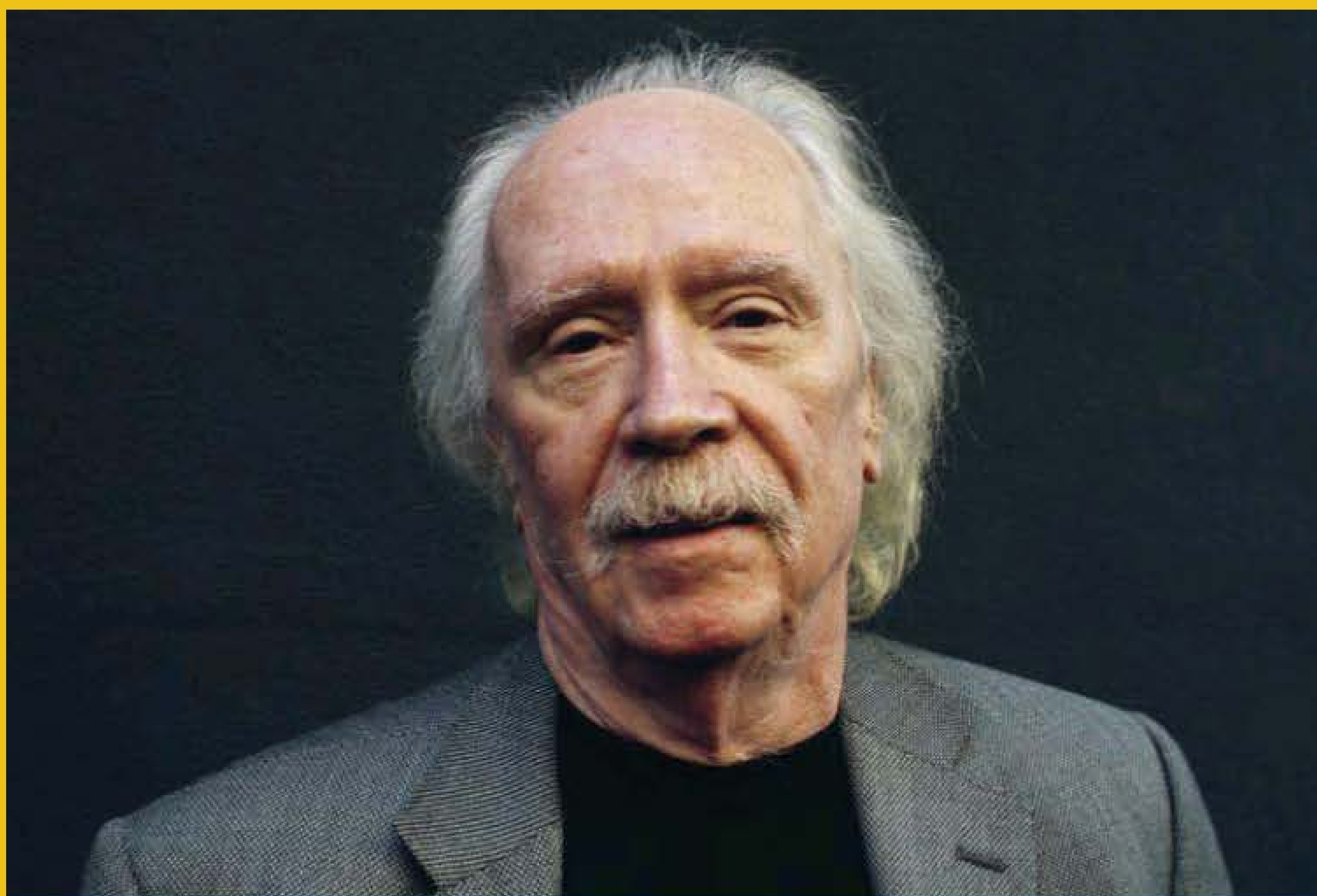
Hookstone Ltd. fue fundada en 1994 por Jason McGann y Peter Tattersall tras la salida de ambos de Twilight, una compañía que se había prodigado en licencias de cine y animación para 8 bits (*Darkman*, o cabeceras de Hanna-Barbera como *La Hormiga Atómica*) y algún lanzamiento de relumbrón como *Cool World* para Ocean Software. En 1995 Hookstone se estrena con *Zoop*, un intento de resucitar el éxito del *Tetris* en gran número de plataformas (¡incluso Jaguar!) pero que se quedó a medio camino sin aportar gran cosa respecto a títulos anteriores como *Klax*. *Sentinel Returns* se presentó como una gran oportunidad de aprovechar una amplia experiencia con diferentes plataformas, y a la vez como proyecto de renombre.

El equipo de desarrollo decidió preservar las reglas básicas que constituían el núcleo jugable de *The Sentinel*, o en otras palabras, su espíritu. Sería el apartado tecnológico y el diseño audiovisual los que determinaran su carácter de secuela. Desde el punto de vista meramente estético, estaba claro que las posibilidades eran mucho más amplias que en los años 80. Sorprendentemente, la versión de Spectrum resultaba más inquietante con su monocromatismo que los colores primarios del resto de versiones, donde el escenario recordaba una escena campestre "poligonalizada". A finales de los 90, la capacidad de procesamiento de gráficos ya no era ni mucho menos tan limitada y los motores en tres dimensiones estaban a la orden del día. La topografía se tiñó de texturas pétreas y metales oxidados, mientras los cielos adquirieron un tono ominoso casi propio de una dimensión desconocida. El vínculo con cierto tipo de espacio o universo paralelo parecía obvio, y el equipo de artistas lo recalcó con



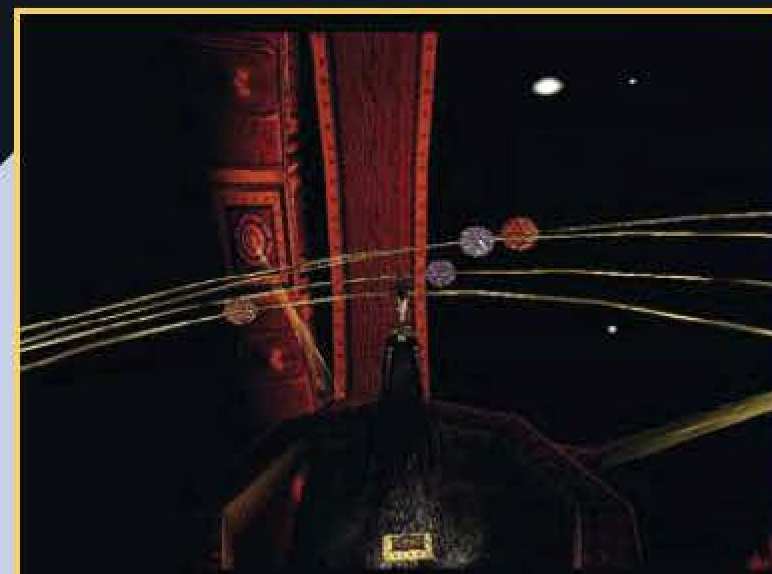
» [PlayStation] El espécimen de origen desconocido, similar a un embrión, nos llevará al mundo del Centinela.

una escena de introducción donde el Centinela parecía el centro de un extraño sistema planetario. De hecho, en los cielos de la versión de PlayStation puede verse algún planeta rotar en torno al escenario a una velocidad de vértigo, mientras rayos de tormenta hacen resplandecer las nubes. Estos dos detalles no se encuentran en la versión de PC, curiosamente, y no es la única diferencia. En PlayStation existía una introducción prerenderizada tan peculiar como la propia ambientación del juego, que pretende explicar que cada nivel es una recreación de la mente de unos extraños seres, siendo su materia la que nos traslada a un universo paralelo. Al comienzo de cada nivel,



UNA MÚSICA DE MIEDO

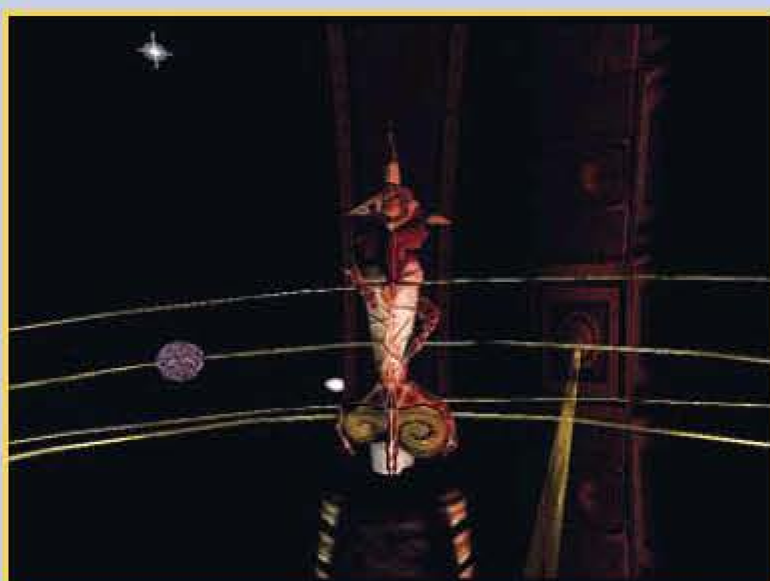
El inmortal John Carpenter, director de *La Cosa* o *La Noche de Halloween*, ha accedido a atendernos en relación a la música de *Sentinel Returns*. Es bien sabido su talento como compositor de bandas sonoras, pues no en vano es él personalmente quien se suele encargar de esta labor en sus propias películas. Su estilo minimalista y tenso, construido con la base de sintetizadores electrónicos, aportó en esta ocasión matices de piano y coros a modo de apoyo. Un experimento curioso, complementado con el recurso de utilizar sonidos reconocibles y familiares, como la campana de un autobús o un ferry o rugidos de fieras, en el extraño contexto de los paisajes alienígenas del juego. El resultado fue una composición inquietante, llamada *Earth/Air*, que construía una tensión sostenida en torno a nuestras cavilaciones sobre cómo esquivar la mirada del Centinela y sus secuaces. Tan abstracto como el juego fue la manera de abordarlo. «Me pidieron que compusiera algo 'raro' para *Sentinel Returns*. Esto ocurrió durante el rodaje de *Vampiros*, en Santa Fe, Nuevo México. Conduje hasta un estudio de grabación doméstico y grabé las pistas sin ver el juego, aunque sabía de qué trataba». Aprovechó para ello un día libre de rodaje, y grabó el resultado trabajando con sus herramientas habituales: «Improvisé con sintetizadores». Sin embargo, ha expresado en público sus quejas respecto a la falta de información tras finalizar el trabajo, hasta el punto de que nunca contrastó el resultado final de la composición una vez integrado con la jugabilidad del título. «No, nunca jugué al *Sentinel Returns*», zanja el veterano director. Gary McKill, músico colaborador del sello Psygnosis, se ocupó de los arreglos de la música y posiblemente nunca sepamos a ciencia cierta hasta qué punto pudo intervenir en el resultado final. Carpenter, muy aficionado al videojuego (ha dejado caer que le encantaría hacer una película con la saga *Dead Space*) tuvo posteriormente oportunidad de colaborar de forma más profunda en otros videojuegos como *F.E.A.R. 3* y de inspirar *The Thing*, el título de Computer Artworks editado por Vivendi y Konami que aterrizó en 2002 en las principales plataformas del momento.



» [PC] La intro de *Sentinel Returns* no puede ser más "cósmica", en pleno espacio.

veremos cómo un extravagante artefacto (híbrido de un tiempo pasado y futuro) inocula una sustancia a una larva alienígena (una de muchas, tantas como niveles diferentes, 651 en este caso) para ofrecernos una panorámica 3D del escenario que tendremos que superar. Justo al modo del juego de Crammond, pero con la flamante tecnología de finales de los 90. Por otro lado, el mayor potencial técnico del PC facilitó que los modelos tridimensionales contaran con un mayor número de polígonos respecto a PSX, lo que dotó a esta versión de un mayor atractivo estético. Existen otras divergencias que no solo tienen que ver con la plataforma, sino con el diseño del packaging externo en función del territorio: las ediciones USA del juego eran totalmente diferentes a las ediciones distribuidas en Europa, que contaban con logotipos más minimalistas y un diseño menos barroco. Erbe llegó a producir una edición con caja y manuales totalmente en castellano, y acompañó el lanzamiento con una campaña de promoción bastante visible en revistas como *Micromanía*.

Era de esperar que el apartado tecnológico provocara que la experiencia de juego fuese muy distinta a su primera parte. El lento scroll dio paso a una panorámica en 3D en la cual manejábamos un cursor, que a su paso iluminaba en tiempo real el escenario. El PC nos permitió desembarazarnos de mandos o teclados para facilitarnos utilizar el bendito ratón, que se reveló como la opción perfecta para fijar el cursor de forma rápida e intuitiva en cualquier posición del escenario. Por supuesto, la respuesta del juego a las acciones de materializar bloques o réplicas de nuestro sintoide era muy rápida, así como las transiciones a nuestra nueva localización. El diseño de los bloques y el Centinela distaba mucho del aspecto poligonal de los primeros 3D: era pretendidamente orgánico, dejando esbozar en su concepción artística tentáculos-arterias e incorporando efectos mecánicos a modo de respiración o pulso. La acción del chip 3dfx y su librería Glide potenció la suavidad y el filtrado de texturas a cambio de pérdida de



» [PC] Nada más cargar el juego ya podemos apreciar la potencia de una buena 3dfx.



» [PC] Otro diseño peculiar es la extraña máquina que inocula al embrión para acceder a cada fase.


» [PC] Los estrambóticos fondos y el suavizado de texturas distinguen esta versión de la de PlayStation.

nitidez, aunque el juego permitía en PC la opción de ser jugado con soporte exclusivo de software. Todo ello modificó sustancialmente la experiencia de juego: los niveles se convertían en una sucesión vibrante de creación y absorción de objetos, mientras volábamos a toda velocidad de un cuerpo a otro en pos de los Centinelas. El reposo y la tensión de la primera parte se tornó en acción al ritmo no menos tenso de la brillante música del director de cine John Carpenter, la carta comercial bajo la manga del equipo de producción. Su firma avaló las intenciones de no crear una mera secuela sino de abordar la escenificación de una experiencia audiovisual de cuasi-terror cósmico.

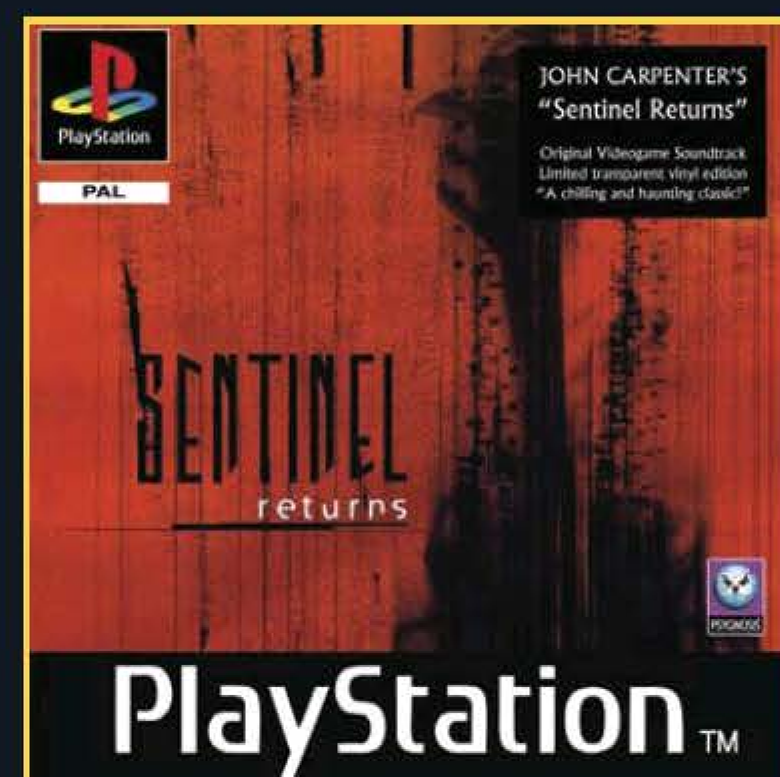
Sin embargo, *Sentinel Returns* no obtuvo unas ventas sustanciales, aunque sí una acogida entusiasta de la crítica. Su antecesor fue un juego de nicho, y su secuela atrajo prioritariamente a los que adoraron el juego clásico, lo cual no era un mercado precisamente de masas. En España, el juego original de Crammond fascinó y provocó rechazo a partes iguales, ya que eran muchos los usuarios que no acababan de entender la mecánica ni comulgaban con un estilo de juego alejado de los arcades clásicos. La secuela falló en atraer a un nuevo grupo de usuarios y crear una comunidad, pese a introducir incluso la posibilidad de juego en línea mediante conexiones directas vía IP.

La franquicia no se ha vuelto a rescatar de los archivos, aunque el juego siempre ha sido objeto de ocasionales remakes haciendo gala de estilos muy variopintos. La última, *Augmentinel*, de Simon Owen, actualiza tecnológicamente el juego de los 80 pero mantiene el código original con la lógica de funcionamiento tal y como se concibió, presentándose como una apuesta segura para puristas y amantes de remakes. De cara al futuro, y sin necesidad de una actualización técnica muy profunda, la creación de Crammond se nos antoja perfecta para ser rescatada mediante un juego de Realidad Virtual. *Augmentinel* ya se ha adelantado proporcionando soporte para Oculus, pero aún nos queda por comprobar qué daría de sí una entrega "oficial" adaptada a las VR. Desde aquí lanzamos la sugerencia, tanto a John Cook como a Geoff, esperando que ambos se animen. *

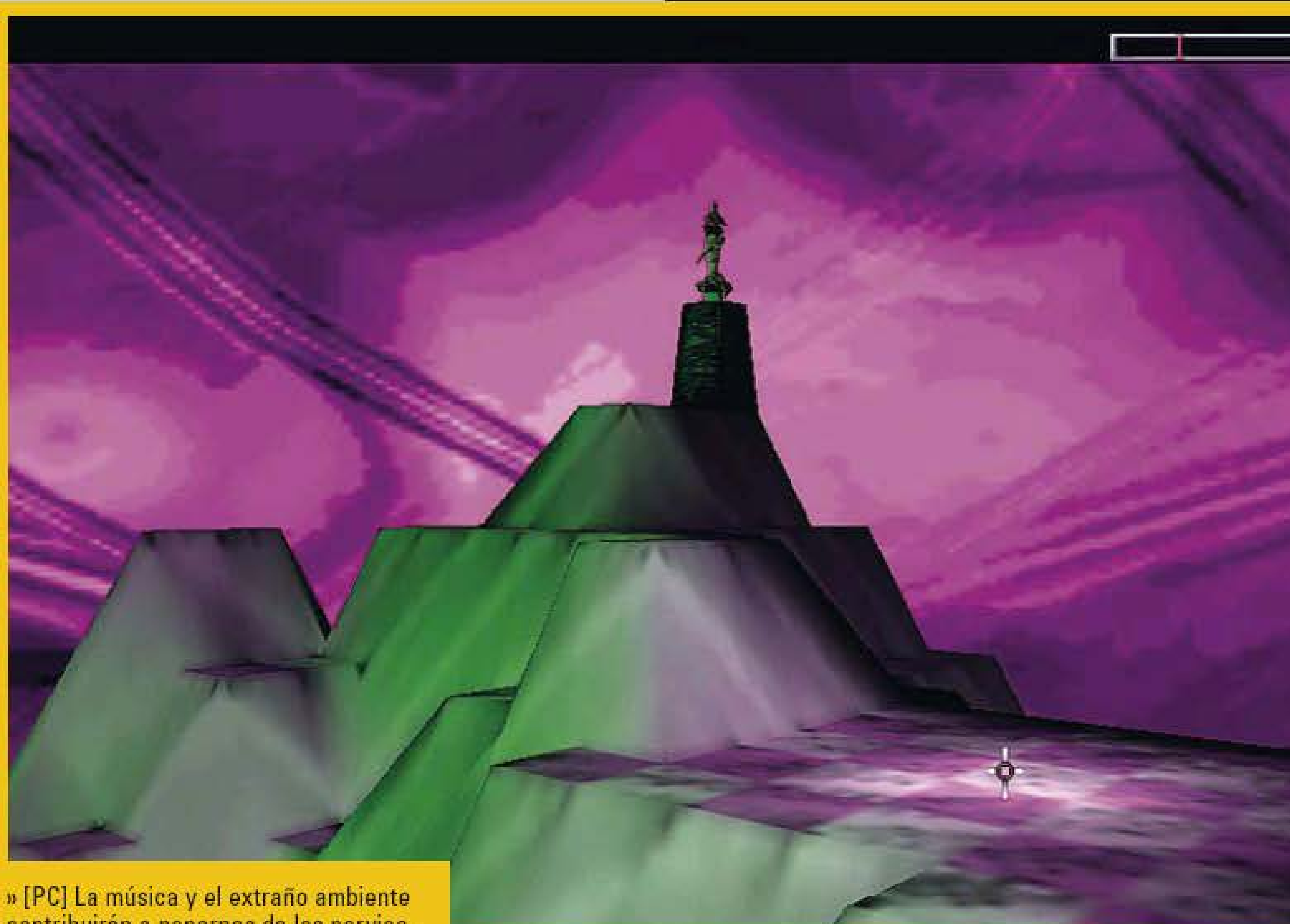
"PARA MÍ, PROGRAMAR ERA SOLO EL MEDIO PARA LOGRAR UN FIN"
Geoff Crammond


» [PC] *Sentinel Returns* tiene una dinámica mucho más rápida que el título original de 8 bits.





» Las carátulas americanas eran muy diferentes de las europeas. Entre nosotros: preferimos estas últimas.


» [PC] La música y el extraño ambiente contribuirán a ponernos de los nervios.

LA HISTORIA DE

GUILTY GEAR





¿Alguna vez has querido ver a un hombre postrado en una cama robótica golpear a un cirujano que se oculta tras una bolsa? En los juegos de Arc System encuentras eso y más. Daisuke Ishiwatari recuerda cómo la serie se convirtió en uno de los juegos de lucha más importantes

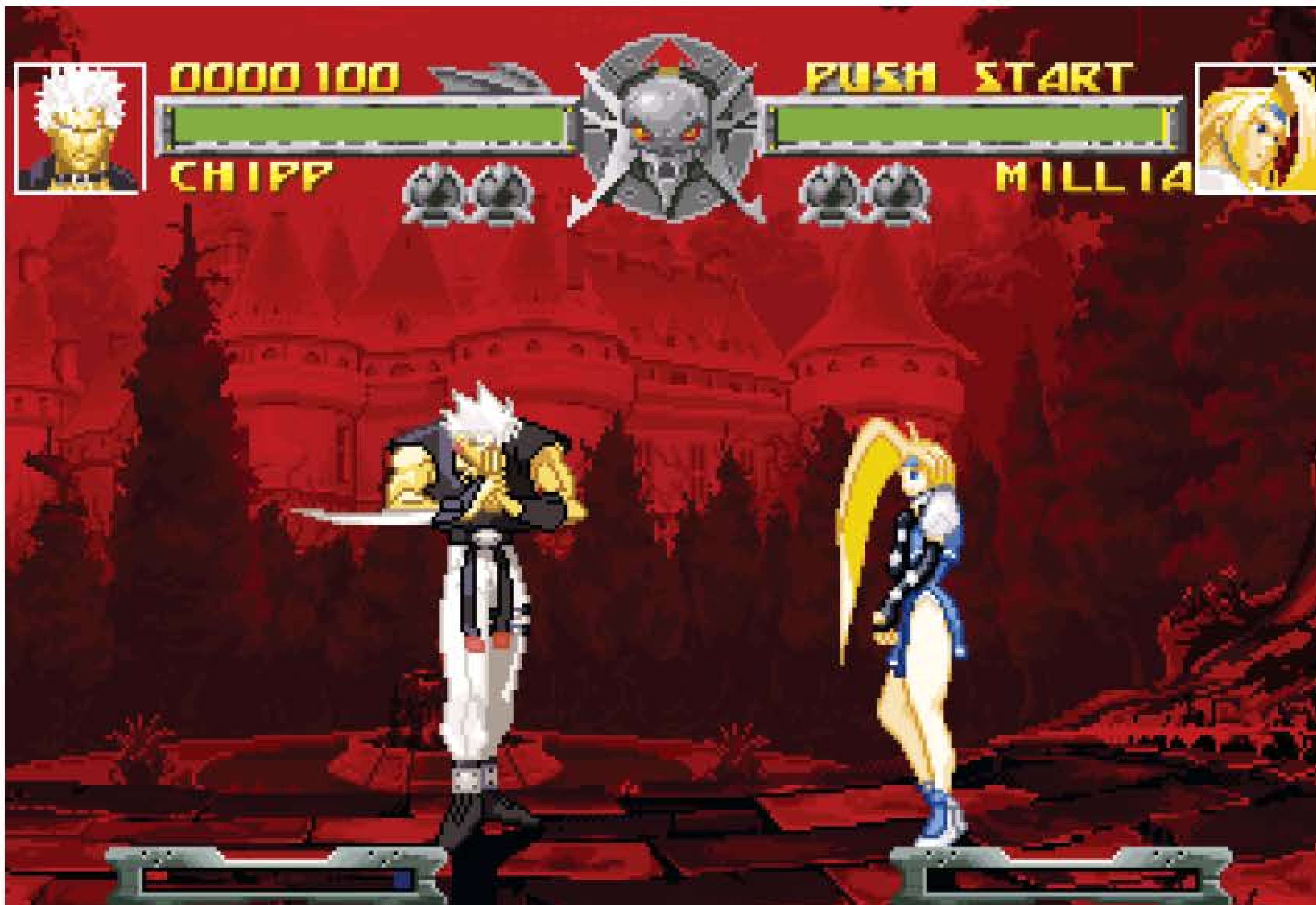
Texto de Nick Thorpe



» [PlayStation] Sol Badguy, pese a que traducido quiera decir "chico malo", es el protagonista bueno de la serie.

El texto del análisis de *Guilty Gear* que publicó la revista *Play* en 1998 comenzaba diciendo: "Si no eres Capcom o SNK la gente no se tomará en serio tus *beat'em up*". Esta dura afirmación tenía algo de cierto en su momento, pero hoy día sonaría ridícula, porque la gente sí se toma muy en serio los juegos de lucha de Arc System Works. Sus series de creación propia *Guilty Gear* y *BlazBlue* son imprescindibles en los torneos de eSports y, además, el estudio ha trabajado con juegos de lucha de otras licencias, como *Persona 4* y *Dragon Ball Z*. El desarrollador es uno de los principales creadores de juego de lucha del mundo y esta reputación comenzó con la serie *Guilty Gear,* una saga de lucha en 2D en la que luchadores armados y desarmados combaten para proteger al mundo de las armas vivas conocidas como Gears.

Debemos la creación de *Guilty Gear* a Daisuke Ishiwatari, quien es el director de la serie y también ha diseñado personajes y gráficos, compuesto la música e incluso dado voz a un personaje. "Siempre soñé con crear mi propio juego de lucha después de todo lo que supuso para mí jugar al *Street Fighter*



» [PlayStation] Cuando el escenario se pone rojo corres el peligro de que te maten instantáneamente.



» Daisuke Ishiwatari fue el creador de *Guilty Gear* y sigue trabajando en la serie a día de hoy.

LOS LUCHADORES

UNA GUÍA DE LOS PERSONAJES JUGABLES DE LA SERIE GUILTY GEAR

II de Capcom en mis años de estudiante", dice Ishiwatari. "Pero el diseño de todos los personajes de los juegos de lucha que había entonces se basaban en artes marciales reales. Me parecía que los personajes del manga y el anime eran interesantes y quería hacer un juego de lucha en el que hubiera una especie de súperhumanos que pudieran volar, un juego que potenciase la imaginación de los jugadores. La idea era conseguir un juego que te diera una descarga de adrenalina". Esa sensación se consiguió al incluir movimientos distintos como doble salto, acelerones en pleno vuelo y combos aéreos. "Con el primer *Guilty Gear* queríamos que los jugadores se emocionasen desde el primer momento por algo más que porque fuera un juego de lucha, así que pensábamos en él como un 'juego de acción en el que puedes luchar con otros personajes'".

La influencia del manga y el anime en el diseño de personajes de *Guilty Gear* es evidente. Los más importantes, Ky Kiske y Sol Badguy, tienen los típicos pelos de punta, pero por lo demás son unos diseños bastante normales, aunque otros miembros del reparto sí que son bastante raros. Solo hay diez luchadores, más un par de jefes desbloqueables y un luchador secreto, pero no hay distintas versiones ni personajes con un estilo de combate sospechosamente parecido; cada luchador tiene un estilo de juego distintivo, así que preguntamos a su creador si existió la intención de crear unos personajes tan interesantes y con tanta personalidad. "Gracias por decir que los personajes son interesantes" dice Ishiwatari, claramente orgulloso de sus creaciones. "Creo que se debe más a mi forma de pensar que a *Guilty Gear* en sí. Cuando tengo una idea, pienso en cómo reaccionarán los jugadores. Quiero proporcionarles una experiencia lo más fresca que pueda en los movimientos del personaje, en cómo se juega, cómo habla y cómo piensa. Intento que no sean fáciles de predecir".

Además de tener unos personajes característicos, *Guilty Gear* es famoso por su unión con el rock y el heavy metal; por ejemplo, el nombre de Ky Kiske procede de combinar a Kai Hansen y Michael Kiske, de Helloween. La banda sonora esté repleta de *riffs* de guitarra.

"Cuando se me ocurrió la idea de *Guilty Gear,* lo habitual en los juegos de lucha era una banda sonora más cercana al tecno", dice Ishiwatari ▶



AXL LOW
DEBUT GUILTY GEAR

■ Este viajero del tiempo quiere volver a su época y recuperar a su novia. Lucha con dos hoces unidas y es un claro homenaje al cantante de Guns N' Roses, Axl Rose



CHIPP ZANUFF
DEBUT GUILTY GEAR

■ Los fans de Enuff Z'nuff cogerán en seguida la referencia. Chipp es un personaje rapidísimo que lucha como un ninja y que dice ser japonés, aunque es estadounidense.



FAUST
DEBUT GUILTY GEAR

■ Este personaje excéntrico era médico, pero se volvió loco tras la muerte de una paciente. En el primer juego, antes de ponerse la bolsa de papel, se llamaba Baldhead.



KLIFF UNDERSN
DEBUT GUILTY GEAR

■ Como comandante de la Orden Sagrada de los Santos Caballeros, Kliff quiere acabar con los Gears. Para lograrlo se ha hecho con una espada absurdamente grande.



KY KISKE
DEBUT GUILTY GEAR

■ Ky es uno de los personajes más importantes y famosos de la serie y un guerrero de la Orden Sagrada de los Santos Caballeros. Puede disparar rayos con su espada.


» Sol Badguy y Ky Kiske son los dos pilares de la serie.

▶ cuando se le pregunta al respecto. "Como fan del rock y el metal, creo que el sonido distorsionado de la guitarra explicaría mejor los antecedentes de los luchadores y la sensación en general del mundo. Más que nada, porque coincidía con mis gustos".

Otro aspecto característico de *Guilty Gear* es la inclusión de los movimientos Destroy (Instant Kill), técnicas de muerte instantánea con las que ganas el asalto y la partida. "Fue una idea totalmente superficial que tuve cuando era joven. Pensé que, como los personajes luchaban con armas, un simple error podría matarlos", confiera Ishiwatari. Pero eso solo sirve para la parte creativa. ¿Qué hay del diseño del juego? "Los juegos de lucha se desarrollan alrededor de la competición. El resultado es que en una partida va quedando clara la diferencia que hay entre las habilidades de los jugadores", explica. "Una partida en la que hay mucha diferencia entre los jugadores no es divertida, ni para ellos ni para los espectadores, y quita emoción a lo que se supone debe ser una competición seria. Quería añadir emoción al saber que cualquiera podía perder". Los movimientos Destroy siempre han sido difíciles de realizar, ya que son lentos y casi telegráficos, pero siguen siendo uno de los puntos polémicos del juego, por espectaculares y porque a cambio de arriesgar poco puedes conseguir una gran recompensa. Los jugadores en solitario odian especialmente los movimientos Destroy del primer *Guilty Gear,* ya que es el único de la serie en el que los utiliza la IA. Pese a la polémica, los movimientos Destroy se han mantenido en la serie, pero no son tan potentes y el equipo se ha planteado eliminarlos. "Ahora los juegos de lucha son un pilar de los eSports, así que el diseño de juego debe controlar estos factores", dice Ishiwatari. "Si hacemos alguna vez otro *Guilty Gear,* tal vez eliminemos los Instant Kill", se ríe.

***Guilty Gear* salió para PlayStation en Japón en mayo de 1998, 1998 y Sammy se encargó de su publicación.** Atlus lo lanzó en Norteamérica en octubre del mismo año, mientras que los jugadores europeos tuvieron que esperar hasta que Studio 3 publicase el juego en mayo de 2000. Hubo división de opiniones en los análisis. *Official PlayStation Magazine* fue de las que lo puntuó más bajo: un 3/10. En *Play* le dieron un 43% y criticaron los gráficos por tapar la acción. El crítico también afirmó que normalmente le gustaba que un juego de lucha tuviera un ritmo rápido pero que *Guilty Gear* "se pasaba tres pueblos" y que los movimientos Destroy eran una novedad negativa porque "es la peor forma que he visto nunca de que te gane un juego". La *review* de *CVG* fue más positiva y decía que el juego "era poco atractivo al principio" pero añadía: "tómate el tiempo necesario para descubrir algunos combos y mejorará mucho". La revista también elogió el esfuerzo puesto en los personajes, recomendó el título a los fans de la lucha en 2D como alternativa a los juegos de Capcom y SNK y le dio una puntuación de 3/5. El crítico de *Eurogamer* quedó impresionado, le puso un 8/10 y le encantó "haberse encariñado [con los personajes] más de lo que esperaba" y que "las maniobras combinadas rozasen lo absurdo".

El primer *Guilty Gear* ganó adeptos y las ventas fueron buenas; en 1999 se rumoreaba que habría secuela en arcade. Llevar *Guilty Gear* a las recreativas suponía nuevos retos para el equipo de desarrollo, sobre todo por los gráficos."Arc System Works era nuevo en los juegos de arcade, así que de forma consciente intentamos hacer algo que llamase la atención de los jugadores que pasaran por al lado de la máquina, con gráficos en alta resolución", recuerda Ishiwatari. "Lo sugirió Sammy y al principio el equipo se opuso". El género de lucha en 2D había estado intentando tener mejores





» [Arcade] Venom, con un estilo basado en el billar, es un ejemplo del inusual diseño de personajes que da personalidad a la serie.



MAY
DEBUT GUILTY GEAR

■ Esta chavala es miembro de los piratas Jellyfish, una banda de piratas del cielo que sigue una filosofía a lo Robin Hood. Lucha con un ancla gigantesca y puede invocar delfines.



MILLIA RAGE
DEBUT GUILTY GEAR

■ Esta ex miembro del Gremio de Asesinos tiene una compleja relación con Zato-1. Lucha con su pelo mágico y su nombre procede de la banda de power y trash metal Meliah Rage.



POTEMKIN
DEBUT GUILTY GEAR

■ Gracias a sus enorme tamaño y su fuerza, Potemkin no necesita ningún arma, emplea únicamente sus puños. También es un tipo inteligente al que no le gusta pelear.



SOL BADGUY
DEBUT GUILTY GEAR

■ Más antihéroe que héroe, este temerario Gear es el protagonista. Su verdadero nombre es Frederick Bulsara. Sus dos nombres aluden al cantante Freddie Mercury.



ZATO-1
DEBUT GUILTY GEAR

■ Este alto cargo del Gremio de Asesinos puede controlar a las sombras porque fue implantado con la bestia prohibida Eddie, que acaba por apoderarse de su cuerpo.

LOS GEAR MÁS VIAJEROS

ADEMÁS DE VERSIONES DE LA SERIE PRINCIPAL, LAS PORTÁTILES HAN CONTADO CON JUEGOS PROPIOS DE GUILTY GEAR



GUILTY GEAR PETIT

WONDERSWAN COLOR

■ Esta versión portátil de *Guilty Gear X* muestra un precioso *Pixel Art* en miniatura y un personaje exclusivo, una enfermera llamada Fanny. Por desgracia, el contenido es bastante corto; solo hay siete personajes con los que jugar.

GUILTY GEAR PETIT 2

WONDERSWAN COLOR

■ Salió solo ocho meses después del primer *Guilty Gear Petit*. Añadía ocho personajes procedentes de los juegos principales y mejoró la presentación de los combates. Es el mejor de los dos juegos para WonderSwan.





GUILTY GEAR X: ADVANCE EDITION

GAME BOY ADVANCE

■ Este valiente *port* no salió como se esperaba. Rebajó la calidad gráfica del juego y, aunque la lucha no está mal y tiene modos para equipos, la mayoría de los oponentes controlados por la CPU son demasiado fáciles de vencer.

GUILTY GEAR DUST STRIKERS

DS

■ *Dust Strikers* no consiste en el tradicional combate uno contra uno, sino que persigue al *Guilty Gear Isuka*, con peleas para cuatro personajes en arenas llenas de plataformas. La crítica le dio una recepción bastante tibia.





GUILTY GEAR JUDGMENT

PSP

■ Aunque este *spin-off* merecía la pena solo por el beat'em up que contenía, para muchos el atractivo principal fue la conversión de *Guilty Gear XX #Reload* (o *Slash*, en Japón) que venía incluido en el UMD para la portátil de Sony.

PRO JUMPER! GUILTY GEAR TANGENT?!

DS

■ Este extravagante juego de plataformas está protagonizado por Chimaki, la mascota de la serie, que es atacada en una visita a unas aguas termales por criaturas. Salió solo en DSiWare.



gráficos desde las exquisitas animaciones de *Street Fighter III* en 1997, y a los que ya estaban en el mercado les valía con reutilizar *sprites* o seguir con el hardware antiguo. El equipo de Ishiwatari no tenía estas ataduras, pero cambiar a 640x480 tuvo sus pros y sus contras. "Fue bueno que las expresiones faciales de los personajes se vieran mejor y hacerlos más expresivos, pero el problema es que había que hacerlo todo en *pixel art* tradicional", afirma Ishiwatari. Pese a que salió junto a clásicos como *Garou: Mark of the Wolves* y *Capcom Vs. SNK*, el juego destacó gracias a su impactante presentación. Viéndolo con perspectiva, creo que fue la decisión correcta", admite Ishiwatari. "El equipo se sintió motivado con la respuesta de los jugadores".

La filosofía que subyacía en el diseño del juego también cambió para las recreativas. "Como el primer *Guilty Gear* se hizo para las consolas, pensamos que si había algo en el juego que estaba desequilibrado, mientras fuera divertido serviría para echar unas risas con los amigos", recuerda Ishiwatari. "Pero *Guilty Gear X* era un juego arcade y sería injusto algo así con quien se estaba dejando su dinero. Así que lo replanteamos todo desde cero e hicimos un juego competitivo". Se añadieron nuevas técnicas como el ataque Dead Angle o el Roman Cancel, y el Instant Kill se rehizo para que fuera más arriesgado: si lo ejecutabas bien seguías ganando el combate pero si fallabas perdías la barra de tensión. *Guilty Gear X* también añadía cinco nuevos personajes además de mantener la mayor parte del catálogo inicial, de forma que el juego tenía un saludable catálogo de 16 luchadores.

> **"SI HACEMOS ALGUNA VEZ OTRO GUILTY GEAR, TAL VEZ ELIMINEMOS LOS INSTANT KILL"**
> Daisuke Ishiwatari

Guilty Gear X salió en recreativas en el verano de 2000 y más tarde llegaron versiones para Dreamcast y PS2. Consiguió críticas más favorables que su predecesor: *Dreamcast Magazine* lo premió con un 80% y *Play* hizo lo mismo con la versión de PS2. *Edge* también le puso un 8; el crítico creía que "es el juego más atractivo" y lo alabó diciendo que "debería atraer a más a seguidores de lucha". *Official PlayStation 2 Magazine* le concedió también un 8/10 y el crítico pensaba que el juego "lograba un nivel que equilibrio y profundidad que suponía que nunca ibas a dominar del todo". *Guilty Gear X* recibió un par de versiones mejoradas: *Guilty Gear X Plus* en 2001 (solo para Japón), que añadía un par de personajes más, y *Guilty Gear X 1.5*, una actualización exclusiva para recreativa en 2003 que añadía movimientos ▶



BAIKEN

DEBUT GUILTY GEAR

■ Llegó como luchadora secreta. Es una mujer un poco antisocial que odia a los Gears y busca vengarse de su creador, el misterioso antagonista conocido como "Ese Hombre".



TESTAMENT

DEBUT GUILTY GEAR

■ Hijo adoptivo de Kliff y ex soldado de la Sagrada Orden. Tras convertirse en un Gear su objetivo es resucitar a Justice y acabar con la Humanidad para siempre.



JUSTICE

DEBUT GUILTY GEAR

■ Era el jefe final del primer *Guilty Gear*. Fue el primer Gear "completo", y se ve a sí misma como un ángel ejecutor cuyo destino es borrar a la Humanidad de la faz de la Tierra.



ANJI MITO

DEBUT GUILTY GEAR X

■ Este bailarín utiliza para luchar un par de abanicos, y es uno de los pocos supervivientes de la destrucción de Japón. Busca a "Ese Hombre" por mera curiosidad.



JAM KURADOBERI

DEBUT GUILTY GEAR X

■ Todo lo que Jam quiere es dirigir su restaurante tranquila, pero no se lo permiten. A diferencia de la mayoría de luchadores, combate con los puños desnudos.

CAMBIO DE RUMBO

EL SEGUNDO JUEGO NUMERADO DE LA SERIE NO ES COMO PENSABAS QUE SERÍA



» [Xbox 360] *Guilty Gear 2: Overture* sobresale por ser algo diferente.

Teniendo en cuenta que *Guilty Gear* se caracteriza por unos personajes poco convencionales, era de esperar que *Guilty Gear 2: Overture* no fuera una secuela al uso. Aunque sigue estando muy centrada en los combates, es un juego totalmente en 3D que mezcla una jugabilidad de acción con la estrategia en escenarios grandes. ¿Por qué realizar este cambio de rumbo, sobre todo cuando se trata de un capítulo numerado? "En *Guilty Gear XX #Reload* ya incluí todo lo que quería personalmente ver dentro de un juego de lucha. Cuando me ofrecieron la oportunidad de afrontar un nuevo reto quise hacer un juego nuevo que dejase un poso en los jugadores igual que *Street Fighter II* me marcó a mí", dice Ishiwatari. "Quizás lo intenté con demasiada intensidad".

El juego salió para Xbox 360 en 2008 y, más tarde, para PC, y no recibió grandes notas. *Games Radar* le dio 3,5/5 y dijo: "acierta en la estrategia". *Official Xbox Magazine* lo puntuó con un 5/10 y afirmó que el juego era demasiado complicado, y *Xbox World 360* le dio solo un 44%. Según lo que dice Ishiwatari, tampoco le fue demasiado bien en el plano comercial: "Los jugadores lo recibieron muy bien y lo adoraron, pero esto no se tradujo en beneficios", dice. "Por eso me tomé un descanso de ese género durante un tiempo, pero personalmente me encantaría hacer una secuela algún día" No obstante, el juego sigue siendo importante para la historia de la serie y *Guilty Gear Xrd* ha recogido sus temas y sus personajes.





» [PS2] El combate aéreo es una parte fundamental en el estilo de lucha de *Guilty Gear*.

▶ y reequilibraba el juego. *Guilty Gear X* convirtió a la serie en un serio competidor para las principales franquicias de lucha. ¿Cuál fue la clave? "Que yo era joven; la verdad, creo que mis ideas no podían ser aburridas", dice Ishiwatari. "Agradezco mucho el apoyo que nos dieron en aquella época Arc System Works y Sammy a mi equipo y a mí".

G*uilty Gear X* fue un éxito y su secuela es aún mejor y se convirtió en la base para los siguientes juegos 2D de la serie. El *Guilty Gear XX* de 2002 no es una revisión, como su predecesor, sino que se basa en el contenido y los sistemas de *Guilty Gear X*. Se incorporan cuatro personajes al elenco inicial que llega a los 20 luchadores, y el nuevo Robo-Ky se une a Kliff y Justice como personajes secretos. Partiendo de las sólidas mecánicas de lucha del juego anterior, el nuevo medidor de Burst controla el Psych Burst y el barrido y los lanzamientos pasan a tener un botón específico, el de Dust. La conversión a PS2 incluye también versiones EX del *roster,* alternativas a las habituales, con algunos movimientos y jugabilidad diferentes. Puede que suene a algo complicado, y lo es. Es algo intencionado y que Ishiwatari considera crucial para la serie: "con el auge de los móviles y de internet hoy día puede disminuir el deseo de jugar. Es posible que *Guilty Gear* sea demasiado complejo, pero esa complejidad es también lo que le da personalidad", dice. "También creo que consigue que los jugadores reflejen su propia personalidad y que se note la práctica y la mejora. Y con esto les anima a llevar sus habilidades al límite. El problema es decidir si deben ser conscientes de esto de antemano o si deben intentar superarse a sí mismos sin saberlo".

La complejidad de *Guilty Gear XX* supuso más profundidad estratégica y el juego ganó relevancia en la escena competitiva; la leyenda de los juegos de lucha Daigo Umehara ganó el campeonato de *Guilty Gear XX* en el Evolution 2003. "Igual que otros juegos de competición, lo más importante para los juegos de lucha llega tras el lanzamiento", dice Ishiwatari, que es consciente de la importancia de la escena



JOHNNY
DEBUT GUILTY GEAR X

■ Hábil espadachín y líder de los Jellyfish Pirates, Johnny es un ligón empedernido que lucha para ayudar a los menos afortunados, sobre todo si se trata de damiselas.



VENOM
DEBUT GUILTY GEAR X

■ El aprendiz de Zato-1 dentro del Assassin's Guild tiene la habilidad de matar con cualquier cosa que se te ocurra, pero ha decidido luchar con un taco de billar. ¡En serio!



DIZZY
DEBUT GUILTY GEAR X

■ Esta Gear se convierte en el jefe final de *Guilty Gear X*. Es muy poderosa aunque no le gusta mucho combatir. Más tarde se une a Johnny, May y los Jellyfish Pirates.



ROBO-KY
DEBUT GUILTY GEAR X PLUS

■ Las versiones robóticas de Ky producidas en serie son habituales al principio en la serie, pero en *Xrd* solo queda uno. Tiene su importancia aunque es un personaje algo cómico.



FANNY
DEBUT GUILTY GEAR PETIT

■ Una enfermera que lucha con una pieza gigante de material médico, como Faust. Llegó con los juegos de WonderSwan y nunca ha aparecido fuera de ellos.





» [PS2] Este escenario en llamas significa que I-no intenta un superataque Overdrive pero Faust se lo ha bloqueado.



» [PS3] Es normal que nos olvidemos de que *Guilty Gear* es 3D, pero entonces la cámara hace cosas como esta.

competitiva. "Los torneos son importantes en varios sentidos: para nutrir a la comunidad de jugadores, para tomar nota de las tendencias de los jugadores y lo que desean y para que los creadores confirmen que asumen su responsabilidad con los juegos y los jugadores. Es importante ese intercambio de información entre los jugadores y los creadores". El resultado de ese *feedback* fue que *Guilty Gear XX* recibió varias actualizaciones, lo que permitió al juego tener un papel destacado en los torneos durante el resto de la década.

Guilty Gear XX #Reload reequilibró en 2003 todo el elenco y cambió por completo el personaje de Robo-Ky. En 2005, *Guilty Gear XX Slash* añadió dos personajes y algunos movimientos y modificó los de casi la mitad de la plantilla. Además hubo una revisión del aspecto, con nuevos escenarios y un HUD remodelado. Después llegó *Guilty Gear XX Accent Core,* con los movimientos especiales mejorados Force Break y el *parry* Slash Back. Se reequilibró, otra vez, todo el *roster* con nuevos movimientos, se eliminó a Kliff y Justice y se volvieron a grabar las voces de todos los personajes. En 2008 llegó *Guilty Gear XX Accent Core Plus,* que devolvió los dos personajes desaparecidos y añadió más modos de juego y características. *Guilty Gear XX Accent Core Plus R* cerró la serie *XX* en 2012 reequilibrando los personajes una vez más y añadiendo nuevos Force Break. "Hasta ahora, la complejidad visible del juego ha ido bajando con cada juego", dice Ishiwatari. "Creo que en el futuro podremos hacer cambios más arriesgados. También tenemos el desafío de intentar incluir nuestro toque personal".

Entre *Guilty Gear XX #Reload* y *Guilty Gear XX Slash* salió en 2003 el arcade *Guilty Gear Isuka,* que intentó crear un juego para cuatro jugadores con los personajes y las mecánicas de lucha que había. Aunque se veía bien y tenía una base sólida como punto de partida, para muchos fue demasiado caótico, con las arenas en distintos planos a lo *Fatal Fury.* Recibió notas de 6/10 en *Games™* y *Official PlayStation 2 Magazine,* y esta última afirmó: "diluye aquello que *Guilty Gear* sabe hacer mejor".

El siguiente juego de la serie principal fue *Guilty Gear Xrd -Sign-*, que trajo unos cambios enormes. Visualmente, abandonó de las bellas animaciones 2D por un aspecto *cel shading* en 3D. "Pensé en continuar con el estilo de *píxel art,* pero *BlazBlue* estaba ya ahí, así que buscamos otro enfoque", sostiene Ishiwatari. "Alguien del estudio había hecho algo en *cel shading* y me llamó la atención; pensé que podría funcionar". El equipo siguió ese camino y, al poder moverse en 3D, las presentaciones de los personajes y las secuencias de los movimientos parecían directamente sacadas de una película. Pero el verdadero logro estuvo en que durante los combates daba la sensación de que era un juego basado en *sprites.* Con una gran gestión de la tasa de imágenes de las animaciones, Team Red hacía creer que era una animación dibujada a mano. Ningún juego de lucha en 2D ha llevado a cabo una transición así a las 3D, dando al juego un aspecto único.

Guilty Gear Xrd -Sign- se desarrolló con la intención de ser más atractivo para los recién llegados sin perder las señas de identidad ▶

> **"CREO QUE EN EL FUTURO PODREMOS HACER CAMBIOS MÁS ARRIESGADOS"**
> Daisuke Ishiwatari



BRIDGET
DEBUT GUILTY GEAR XX
Pese a su dulce apariencia, es experto luchando con un yoyó y trabaja como cazarrecompesas. Aunque su aspecto indique lo contrario, es un chico.



I-NO
DEBUT GUILTY GEAR XX
I-No es el primer jefe final de la serie que empezó como personaje normal, y es una fuente constante de caos en la historia. Es sádica y adora su omnipresente guitarra.



SLAYER
DEBUT GUILTY GEAR XX
Nada menos que un vampiro que está siempre fumando en pipa. Lucha sin armas y posee habilidades vampíricas excepcionales, además de elegancia.



ZAPPA
DEBUT GUILTY GEAR XX
Solo quiere un poco de amor. Por desgracia, lo que encontró fue un espíritu vengativo que se apoderó de él y que lo contorsiona de forma dolorosa durante los combates.



ORDER-SOL
DEBUT GUILTY GEAR XX
Es Sol Badguy otra vez, pero como miembro de la Holy Order. La jugabilidad varía respecto a la versión normal sobre todo porque aquí no puede lanzar proyectiles.



» Zato-1 ha estado en *Guilty Gear* desde el principio.

» [PS4] Burst suele ser una técnica defensiva, pero Faust puede utilizarla de forma ofensiva para rellenar el medidor de tensión, como aquí.



de la serie. "Somos muy cuidadosos en presentar una ambientación abierta cuando exploras el juego", responde Ishiwatari cuando le preguntamos qué define un *Guilty Gear*. "Eso incluye la libertad y las partes que se denominan 'complejas', sistemas sutiles que no están incluidos en el manual de juego" y con los que el jugador experto puede lograr un resultado diferente incluso aunque juegue de la misma manera. Elementos que te acercan a la victoria si los entiendes y aprendes de ellos". Se eliminaron muchas de las mecánicas de *Guilty Gear XX* como los Slashback o los Force Breaks y se mejoraron otras anteriores, como Roman Cancel o Dust. El nuevo Blitz Shield suponía una opción extra para defenderse de algunos ataques a cambio de parte de la barra de Tensión. En el lanzamiento *Guilty Gear Xrd -Sign-* tenía solo 13 personajes jugables y un jefe, y 12 de ellos procedían de juegos anteriores ya que la decisión de cambiar a gráficos 3D suponía empezar de cero incluso con los personajes ya existentes. Las actualizaciones y los DLC en la versión de consola elevaron la lista a 17.

***Guilty Gear Xrd -Sign-* llegó a las recreativas en 2014 y salieron ports para PS3, PS4 y PC.** El juego se ha desarrollado más mediante grandes actualizaciones; en 2016 *Guilty Gear Xrd -Revelator-* amplió el elenco con seis personajes, tres de ellos nuevos. *Guilty Gear Xrd Rev 2* añadió en 2017 a Answer y trajo de vuelta a Baiken, con un plantel de 25 luchadores. La serie *Xrd* ha sido elogiada por todo el mundo; la entrega inicial consiguió un 9/10 en *Edge* y un 93% en *Play*, donde se afirmaba: "si hablamos de estilo puro y duro, no hay nada en PS4 que se le acerque ni de lejos". *Revelator* y *Rev 2* recibieron 9/10 en *Games™* y *PlayStation Official Magazine* puntuó con un 8/10 a *Rev 2*.

Guilty Gear sobrevivió a unos inicios irregulares, ha mantenido su popularidad durante dos décadas y ahora es una de las series de lucha más importantes. "Creo que es gracias a sus jugadores más fieles", afirma Ishiwatari al preguntarle la razón de un éxito tan prolongado. "Los jugadores que al principio querían nuestros juegos nos sirvieron de motivación y difundieron el atractivo de la serie". Pero también es que Ishiwatari se lo pasaba bien haciéndolos: "Crear juegos era muy divertido al principio, trabajaba hasta medianoche sin darme cuenta. Me quedaba por la noche en la empresa y compartía trabajo comida y juegos con el personal. Cada día era como una excursión", recuerda. "Los recuerdos de esos días son los más importantes de mi vida".

Los desarrolladores están ahora disfrutando de un merecido repaso a la historia de la serie con el lanzamiento de *Guilty Gear 20th Anniversary Edition* para Switch, que incluye el primer *Guilty Gear* y *Guilty Gear Accent Core*

"ME QUEDABA POR LA NOCHE Y COMPARTÍA TRABAJO, COMIDA Y JUEGOS CON EL PERSONAL"
Daisuke Ishiwatari



ABA
GUILTY GEAR ISUKA
Una forma de vida artificial que estuvo recluida muchos años y lucha con una enorme llave llamada Paracelsus. Apareció en *Isuka* y de ahí pasó a la serie principal.



BEDMAN
GUILTY GEAR XRD -SIGN-
Bedman es un joven clavado a una cama robótica que puede combatir. Está siempre dormido, o eso aparenta, pero se sabe que posee una inteligencia extraordinaria.



ELPHELT VALENTINE
GUILTY GEAR XRD -SIGN-
Elphelt sobresale en el uso de armas de fuego, así que ataca a distancia. Tiene un papel destacado en la historia de *Guilty Gear Xrd*.



LEO WHITEFANG
GUILTY GEAR XRD -SIGN-
Este orgulloso luchador es uno de los sucesores de Ky Kiske como uno de los reyes del Reino Aliado de Illyria. Puede lanzar sus enormes espadas como proyectiles.



RAMLETHAL VALENTINE
GUILTY GEAR XRD -SIGN-
La hermana de Elphet es un jefe final y solo la controlaba la CPU hasta una actuación. Fue creada sin emociones para su "madre".



» [PS4] Hay que ser hábil al pulsar para conseguir un combo aéreo, pero el resultado si lo logras es espectacular.

Plus R. Pero hay que mirar al futuro, e Ishiwatari tiene muy claro que el público crece gracias a la competición profesional: "No importa que los partidos sean muy buenos", afirma. "Nuestro desafío crear algo importante para que la gente quiera convertirse en jugadores estrella del juego. Es algo que no se consigue solo con el contenido del juego ni dotando a los torneos de grandes cantidades de dinero, aunque por el bien de los eSports hay que garantizar las carreras de los jugadores más importantes". Pero la mayor preocupación de Ishiwatari no es conseguir más jugadores: "A lo que estoy prestando más atención personalmente es a la parte en la que puedes hacer muchos amigos gracias a los juegos de lucha. En Internet, eso puede llevar a intercambios culturales internacionales. Espero que *Guilty Gear* potencie esto en el futuro". Explicado de forma sencilla para los que no conocen todavía bien la serie: vienes por Bridget y su yoyó y la pose con taco de billar de Venom y te quedas por la gente con la que acabas compitiendo. ✱



GLOSAGEAR

HAY MUCHO QUE APRENDER EN GUILTY GEAR. ESTAS SON LAS MECÁNICAS QUE HAN APARECIDO A LO LARGO DE LOS AÑOS

BLITZ SHIELD
Esta técnica cuesta el 25% de la tensión, pero desvía el ataque y aturde al enemigo, dándote la oportunidad de atacar.

CLASH
Si dos ataques chocan, el clash permite al jugador cancelar el movimiento por otro. Puede activar el Trigger Time.

DANGER TIME
Otorga a ambos jugadores el 25% de tensión gratis y la posibilidad de infligir un Mortal Counter después de 3 segundos.

DEAD-ANGLE ATTACK
Pulsando adelante, puñetazo y patada mientras estás defendiendo, contraatacas usando la mitad de la barra de tensión

DESTROY MOVE
También conocido como Ichigeki Hissatsu, con este movimiento ganas la partida de un golpe. Claro está, es difícil de conseguir.

FAULTLESS DEFENSE
Al apretar puñetazo y patada gastamos tensión en un bloqueo en el que no recibimos daño y empujamos al oponente.

FORCE BREAK
Estos movimientos son versiones potenciadas de los especiales normales que gastan barra de tensión, parecido a los movimientos EX de la serie *Street Fighter*.

MORTAL COUNTER
Si consigues asestar un golpe durante el Danger Time, infligirás un daño enorme a tu rival, lo que te permitirá seguir golpeando.



» [PS2] All Hay tanto vocabulario específico de la serie que puede asustar a quienes quieran empezar.

NEGATIVE PENALTY
Si juegas a la defensiva y no propinas ningún golpe a tu rival, el juego te avisará una vez y luego empezará a drenar tu barra de tensión.

OVERDRIVE
Estos son los movimientos super especiales normales en la serie, que consumen el 50% de la barra de tensión. Los luchadores suelen tener varios.

PSYCH BURST
Una técnica que da a los jugadores un medio para repeler al enemigo en mitad de un combo, así como de rellenar la tensión.

ROMAN CANCEL
Al presionar tres botones de ataque se gasta la mitad de la barra de tensión para cancelar la recuperación de un movimiento.

SLASHBACK
Es un tipo especial de parry, y el timing para conseguirlo es muy estrictos, hay que pulsar dos botones entre dos frames del golpe de ataque.



SIN KISKE
GUILTY GEAR XRD -SIGN-

El hijo de Ky y Dizzy apareció también en *Guilty Gear 2* y ve a Sol como una figura paterna. Debe comer constantemente para mantener la barra de apetito.



JACK-O' VALENTINE
GUILTY GEAR XRD -REVELATOR-

Este luchador es un sirviente de Ese Hombre y salta de una personalidad a otra. Al luchar suelta generadores que crean esbirros.



KUM HAEHYUN
GUILTY GEAR XRD -REVELATOR-

Un luchador veterano que es por fuera un robot y por dentro se trata de una mujer joven que es quien realiza todas las habilidades marciales que muestra el personaje.



RAVEN
GUILTY GEAR XRD -REVELATOR-

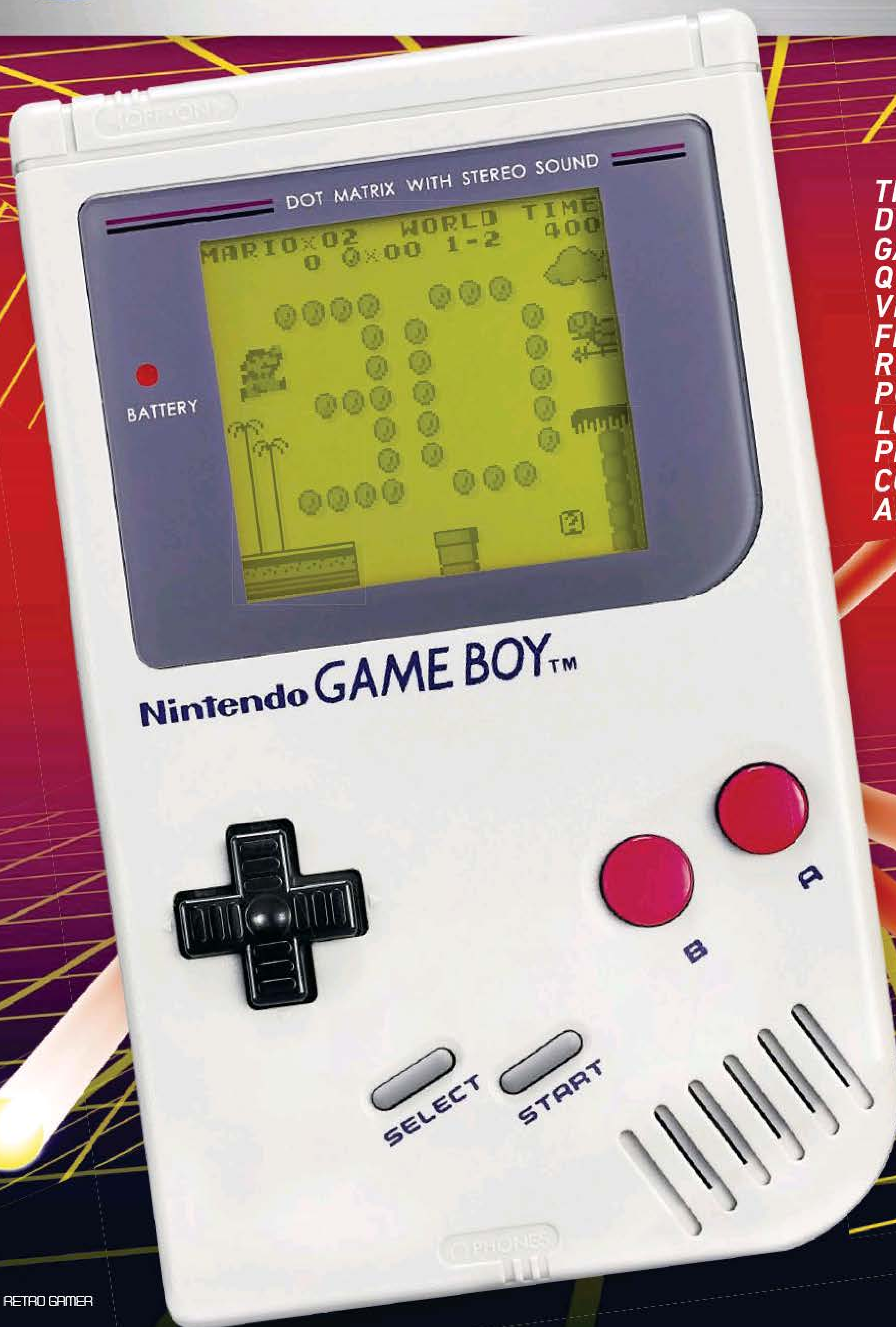
Uno de los últimos en sumarse a la plantilla jugable, aunque ha aparecido en los vídeos de la historia muchos años. Lucha con agujas y magia.



ANSWER
GUILTY GEAR XRD REV 2

El jefe de personal de Chipp aprendió la lucha ninjutsu de su jefe. Es un hombre de negocios en todos los aspectos que parece estar siempre hablando por teléfono.

30 años de GAME BOY®



TRES DÉCADAS DESPUÉS DE SU LANZAMIENTO, GAME BOY ES MÁS QUE UN ICONO DEL VIDEOJUEGO: ES UN FENÓMENO CULTURAL. RECORDAMOS CÓMO LA PORTÁTIL DE NINTENDO LOGRÓ SEMEJANTE PROEZA, Y HABLAMOS CON QUIENES LA SIGUEN APOYANDO HOY EN DÍA.

Texto de Nick Thorpe y Martyn Carroll



» [Game Boy] *Avenging Spirit* es una de las grandes rarezas que los coleccionistas de Game Boy pueden intentar conseguir.





» [Game Boy] La variedad de juegos con licencia de Game Boy fue bastante popular entre los jugadores más jóvenes.

Cuando el mercado de las consolas portátiles estalló a finales de los 80 y principios de los 90, pronto se vio que uno de los fabricantes estaba más en sintonía que los demás con los desafíos de crear una plataforma portátil. Los diseñadores de Lynx se centraron en emparejar la conocida CPU 6502 con una tecnología de gráficos relativamente puntera, mientras Epyx daba al sistema características gráficas propias de las recreativas, como el scaling de sprites. Sega y NEC se centraron en cómo utilizar su hardware existente en un nuevo entorno, basando Game Gear y PC Engine GT en Master System y PC Engine, respectivamente. Todas estas consolas parecían nacer de un pensamiento similar: eran consolas diseñadas al servicio de los juegos. Permitían a los jugadores experiencias cercanas a lo que podían conseguir en otra parte, y permitían a los desarrolladores continuar usando las técnicas que ya utilizaban. Con Game Boy, Nintendo encaró el problema desde el otro extremo: la compañía diseñó el hardware al servicio del jugador.

Nintendo razonó que la habilidad para *jugar* con la máquina era más importante que lo *que* se podía jugar, y que un software menos vistoso era un sacrificio digno. Donde otras portátiles ofrecían una pantalla a color, la de Game Boy tenía una escala de cuatro grises (o verde, si era la original).

Las otras máquinas eran retroiluminadas, y el hardware de Nintendo requería una luz externa adecuada. Incluso optaron por un procesador customizado, basado en el Z80 en lugar del 6502 utilizado en NES, lo que implicaba que los desarrolladores no podían reutilizar el código. Pero no importaba si no se podía jugar a *Super Mario Bros:* Nintendo podía hacer un nuevo juego de Mario a la medida de la máquina.

No impresionó a todo el mundo; incluso se ha dicho que hubo algo de escepticismo en Nintendo previo al lanzamiento. Hasta quienes más tarde quedaron vinculados a la plataforma no siempre tuvieron una gran primera impresión. "Recuerdo cuando un vecino me mostró su Game Boy. Creo que en verano de 1991, ya que estaba jugando a *Blades Of Steel*", dice Johan Kotlinski, autor de la herramienta musical para Game Boy *Little Sound DJ*. "Al aire libre era difícil ver qué pasaba en pantalla. No resultaba una opción de entretenimiento irresistible. Como sabrás, había mucha competencia en la época, y muchos de nosotros teníamos un C64, NES o incluso un Amiga, y como portátil, Atari Lynx era más atractiva, aunque muy cara. Mis necesidades de *Tetris* estaban cubiertas con el de C64, y la versión GB no parecía una mejora en aquél momento. Los tiempos de carga eran más rápidos en GB, pero los niños tienen mucho tiempo para desperdiciar".

Pero Nintendo había tomado una decisión, y funcionó. "Aunque era menos potente y su pantalla tenía problemas con el ghosting (y sin luz), todas esas cosas que de algún modo iban en su contra, también fueron a su favor. Hicieron un sistema muy económico", dice Jeremy Parish, veterano periodista ▶

LOCOS POR GB



GAZ THOMAS,
Desarrollador de
Owyn's Adventure



JEREMY PARISH,
Autor de
Game Boy Works



MATHEW BOYLE,
Coleccionista de
Game Boy

MINI COMO SE HIZO...
PRINCE OF PERSIA



***ED MAGNIN* CONVIRTIÓ EL CLÁSICO DE JORDAN MECHNER A GAME BOY**



¿Cómo terminaste trabajando en Game Boy y programando *Prince Of Persia*?

Mi jefe se levantó un día y decidió cambiarme de NES a Game Boy. Fue lo mejor que hizo nunca. Game Boy representó la libertad para mí. Cuando iba a la GDC o el E3 podía llevar mi trabajo en el bolsillo, caminar a un stand y enseñárselo a alguien sin necesidad de reservar una cita antes. Primero hice *Caesars Palace*, y después *Prince Of Persia*.

¿Eras fan del juego original de Jordan Mechner?

Me hice fan rápidamente. Jugué a la versión de PC, pero saber que hizo el original en el Apple II era aún más impresionante. Jugué a la versión de PC constantemente, para asegurar que el nuestro funcionaba igual o mejor en Game Boy.

¿Tuviste algo que ver en el tamaño del cartucho del juego? ¿Resultó complicado que entrara?

Los editores eran mezquinos. No querían pagar un cartucho más grande o una pila para el guardado en el cartucho. Hubiera costado uno o dos dólares, multiplicado por sus márgenes hubiera supuesto añadir seis dólares al precio del juego. Si echas la vista atrás, sólo Nintendo, y quizá un par de editores más, lanzaron juegos en cartuchos más grandes o con guardado. El resto tuvimos que hacer complejos sistemas de password para guardar. Y sí, fue todo un parto conseguir que entrara.

Después hiciste una segunda versión del juego para Game Boy Color. ¿Ayudó el hardware actualizado a que la conversión fuera más fácil?

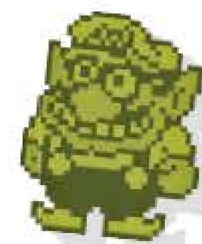
No mucho. Aparte del color, Nintendo requería a los desarrolladores añadir nuevos niveles o características, así que añadimos un nivel de entrenamiento. Al final del proyecto, la policía del color de Nintendo (Club Wario) nos pidió hacer cada nivel en un color diferente. Trabajamos duro para que el palacio y la mazmorra se vieran muy bien, así que nos resistimos a cambiar el color. En una conference call pregunté a Nintendo, "¿Queréis que se vea bien o queréis un uso obvio del color?" Contestaron "Uso obvio del color" y así fue. Teníamos que darles lo que querían o no nos dejarían publicarlo.



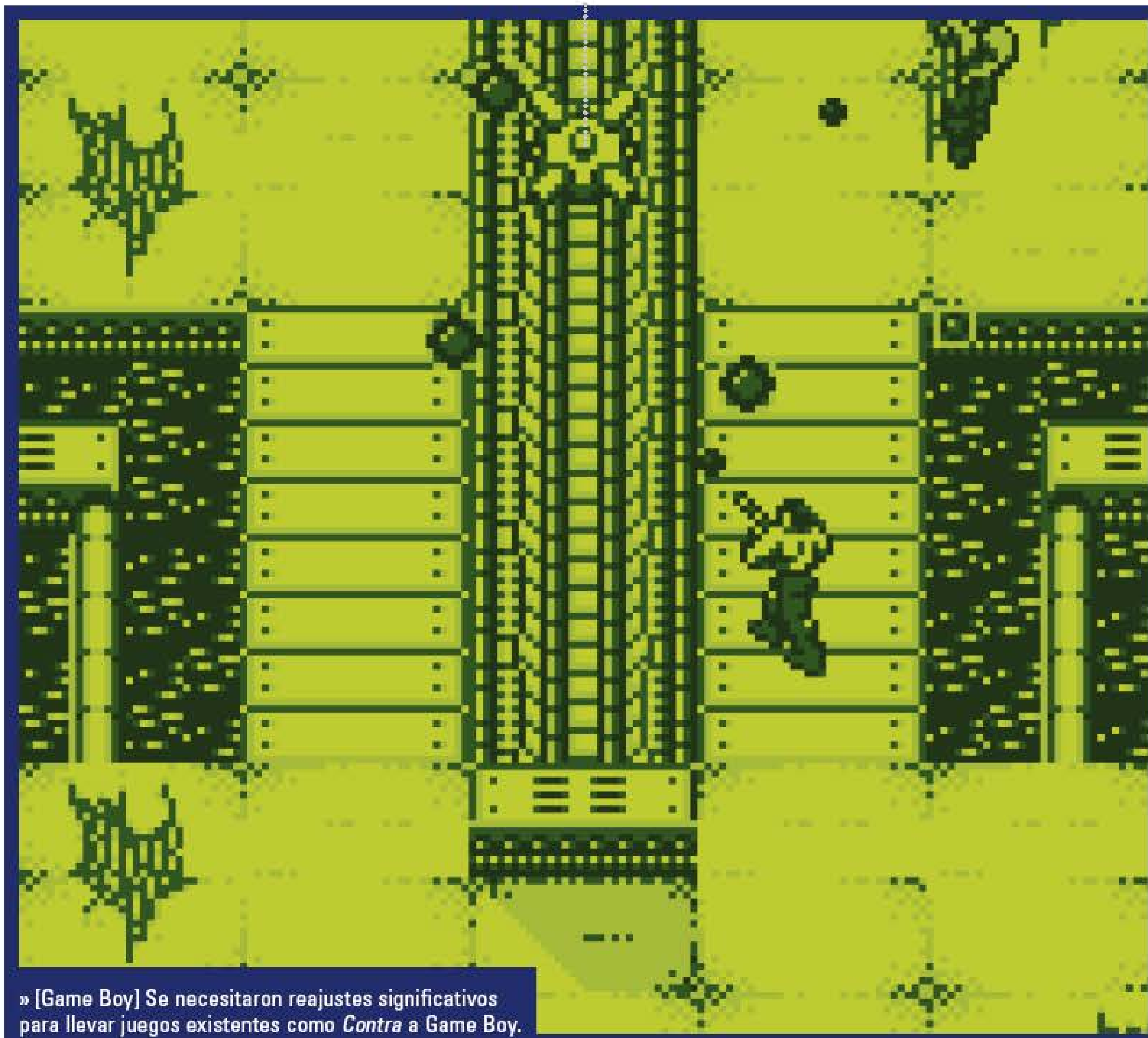
> "Era la primera vez que veía una consola, más aún una portátil, y resultó muy exótico"
>
> Gaz Thomas

de videojuegos y creador de *Game Boy Works*, la serie de libros y vídeos. Game Boy costaba la mitad que Lynx, y tenía el triple de autonomía con menos pilas. Esto hizo que fuera atractiva para los padres, y su pantalla incorporaba implicaba que no necesitaba conectarse a una TV. Era una compra viable, incluso para familias que ya tenían una consola. "Recibí por primera vez una Game Boy por Navidad, cuando era un niño. Había intentado jugar a la NES de mi hermano y tuve mi propio sistema portátil para que hubiera paz en casa", dice Mathew Boyle, un fanático de Game Boy cuya colección consta de unos 800 juegos. "Claro, era un poco joven para apreciarla de verdad, ¡pero jugaba a *Kirby's Dream Land* hasta agotar las pilas!".

Aunque hubiera juegos tan buenos como *Kirby's Dream Land*, uno eclipsó al resto a la hora de vender el sistema, incluidos quienes no habían jugado antes. "La primera vez que puse mis ojos en Game Boy fue en la casa de primo, que recibió una por Navidad. Tenía *Tetris* y nos la estaba enseñando a mi padre y a mí", dice Gaz Thomas, desarrollador indie cuyo trabajo incluye *Owyn's Adventure* y contribuciones en *Stealth, Inc.* "Era la primera vez que veía una consola, y más aún una portátil, y resultó muy exótico. Sólo tenía cinco años, ¡pero comprendí que el juego y la música eran fascinantes!" De hecho, *Tetris* podía ser comprendido universalmente, y su nuevo hogar portátil demostró ser un gran vehículo para esparcir su encanto. Muchos jugadores, a menudo, veían como sus padres y abuelos tomaban el sistema "prestado" para jugar.



De hecho, mientras que Sega y Sony son alabados por atraer a una audiencia más madura en los 90, la máquina de Nintendo atraía a jugadores de todas las edades. "Sin duda, llegó a un espectro de jugadores más amplio que NES, y Nintendo lo detectó desde el principio", apunta Jeremy. "Algunos de los primeros anuncios estaban dirigidos a los adultos, promocionando juegos como *Tetris* y diciendo, 'Eh, puedes pasártelo bien mientras esperas en el aeropuerto. No es sólo para niños aunque se llame Game Boy'". Esa campaña tenía el lema '¿Te has divertido



» [Game Boy] Se necesitaron reajustes significativos para llevar juegos existentes como *Contra* a Game Boy.

» [Game Boy] Los puzles como *Pipe Dream* funcionaban bien en la pantalla de Game Boy, muy propensa al blur.

hoy?' y deliberadamente estaban dirigidas a medios no especializados, revistas como *GQ* y también en la televisión. Incluso la, por entonces, Primera Dama Hillary Clinton admitió haber comprado una Game Boy para ella en una entrevista en la revista *Time* de 1993, tras haberse vuelto fan después de jugar con la máquina de su hija.

Game Boy también tuvo un largo recorrido. Mientras que en los primeros años fue el hogar de más grandes éxitos que en sus últimos años, la portátil de Nintendo acogió todos los años un puñado de juegos que superaron el millón de copias vendidas. Algo notable, ya que los dueños de Game Boy no compraban muchos juegos. Las propias cifras de Nintendo revelan que por cada Game Boy/Game Boy Color sólo se vendieron 4'22 juegos, una cifra baja frente a los 8'07 juegos vendidos por cada NES, o los 7'72 juegos en SNES. También ayudó que el sistema tuviera un éxito tardío en *Pokémon Rojo y Azul:* los juegos fueron un chute de energía para el formato en Japón en 1996, y en Occidente quitamos el polvo a muchas consolas al llegar a 1998/1999.

En el año fiscal que terminó en marzo de 1998, Game Boy era un hardware viejo (GB Color todavía no se había lanzado) y el mundo estaba ya obsesionado con las consolas con gráficos 3D. Hasta en sus horas más bajas, su bajo precio y el atemporal catálogo de Game Boy, junto con la ausencia de un competidor serio en el terreno portátil, supusieron que Nintendo vendiera 10'37 millones de portátiles. Game Boy Color se lanzó meses después, y revitalizó las ventas de hardware. Aunque ese modelo recibió mucho software exclusivo, grandes títulos como *Pokémon Oro y Plata* y *Dragon Warrior Monsters* siguieron soportando el viejo modelo. Sólo cuando se lanzó Game Boy Advance en 2001 el sistema clásico pudo cabalgar al fin hacia un glorioso horizonte en escala de grises.

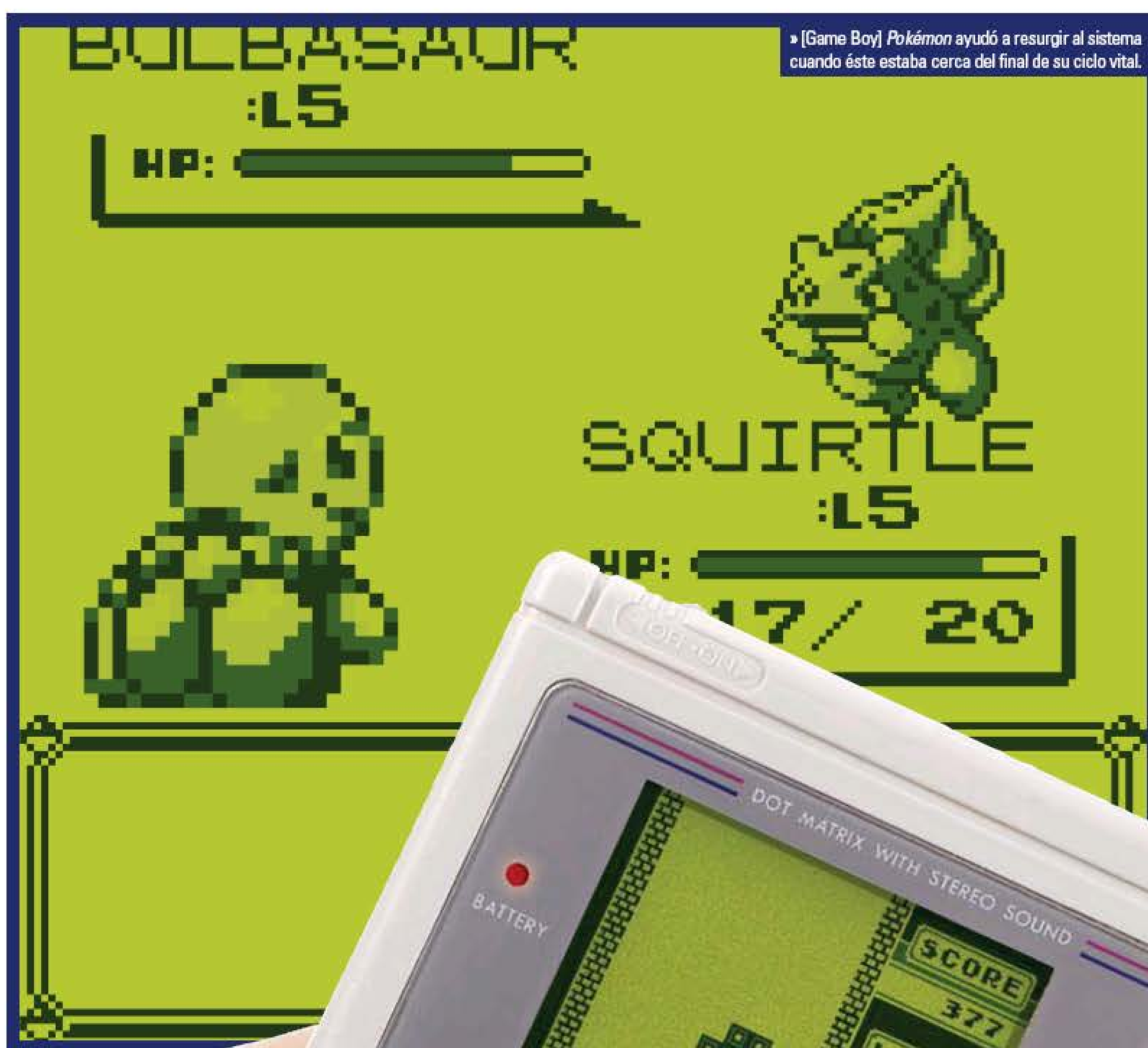
Ese gran alcance da a la nostalgia de Game Boy una resonancia más grande de la que pueden reclamar la mayoría de sistemas



» [Game Boy] Proyectos diseñados para Game Boy, como *F-1 Race*, vendieron millones, a pesar de su marca genérica.



» [Game Boy] Los juegos producidos por Shigeru Miyamoto no suelen pasar inadvertidos: *Mole Mania* es una excepción.

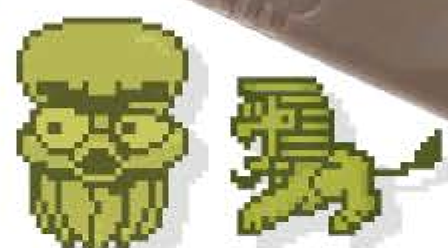


» [Game Boy] *Pokémon* ayudó a resurgir al sistema cuando éste estaba cerca del final de su ciclo vital.



» [PC] *Owyn's Adventure* nació de una Jam organizada para hacer juegos al estilo de Game Boy.





▶ Y hay más: las decisiones de Nintendo en el hardware dieron a Game Boy un distintivo "look" y unas sensaciones que sus rivales no pueden igualar. Muestra una imagen de *Lemmings* en Lynx o Game Gear, y la mayoría tendrá dificultares para identificar la plataforma. Pero muestra una imagen del mismo juego en Game Boy, y no habrá duda: la escala de cuatro grises (verde en la original, gris en el resto) es definitoria de la plataforma. Game Boy se ha convertido en un verdadero icono cultural, reconocible incluso por quienes no habían nacido para probar el sistema hace 30 años.

Su diseño es inconfundible. Cuando Nintendo relanzó en los 90 sus clásicas *Game & Watch* en formato llavero, lo hizo con una carcasa al estilo Game Boy. La máquina ha inspirado todo tipo de productos, desde botes de champú a despertadores. Aunque Nintendo abandonó la orientación vertical con Game Boy Advance, fue ampliamente copiada por fabricantes de portátiles de bajo nivel en los 90, desde consolas baratas con clones de *Tetris* a Mega Duck y Supervision. Incluso hoy, máquinas contemporáneas como Playdate se inspiran en el diseño clásico de Game Boy.

La limitada pantalla del sistema también ha sido una inspiración visual para muchos, incluido Gaz, cuyo juego *Owyn's Adventure* usa el estilo visual de Game Boy. ¿Qué inspi-

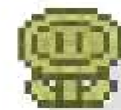


» [Game Boy] Los juegos de GB a menudo ofrecen toques únicos en IP existentes, como los niveles de disparo de *Super Mario Land*.



"Tanto Game Boy como el Spectrum son Z80, así que tenía una base, un comienzo"

Jas Austin



ró esta elección? "Empecé *Owyn's Adventure* al participar en la Jam no oficial de Game Boy de mi amigo Jamie, quien me convenció para que me alejara de otro proyecto personal en el que tenía un bloqueo creativo", explica el desarrollador. Los fans del homebrew conocen bien la dinámica de estas Jams. "Tenías dos semanas para hacer todo lo que pudieras de un juego con la escala de verdes de GB. Tras 15 días, tenía un nivel funcionando, así que continué con el proyecto, ya que estaba disfrutando mucho".

La mera existencia de una Jam no oficial sugiere que hay mucha gente interesada en hacer juegos "a lo Game Boy", y un vistazo a la escena indie lo corrobora. Navega por la eShop de Switch y encontrarás juegos como *Save Me, Mr Tako* o *Awesome Pea* cuyas limitadas paletas y tonos verdes remiten al modelo original de Game Boy. Algunos títulos para de PC, como *Madcap Castle* y *Squidlit*, también rinden homenaje a su reconocible pantalla, mientras que otros como *Evoland 2* y *PlataGO!* incluyen a Game Boy como uno de los estilos de retro gaming. El 'look' va incluso más allá del juego, ya que apps para móvil, como *Retrospecs*, *Bitstagram* y *Retroboy* tienen filtros de cámara diseñados a semejanza de Game Boy Camera. Pero, ¿qué tiene la estética gráfica de la portátil para resultar tan irresistible entre los desarrolladores indie? "Me vienen a la cabeza un par de razones de porqué la estética de Game Boy es popular", dice Gaz. "Primero, la nostalgia instantánea de cuando éramos más jóvenes, con juegos divertidos y fáciles de aprender. Segundo, para mí especialmente, te permite preocuparte menos cuando dibujas el arte. Cuesta un poco entrar en la mentalidad de cuatro colores, pero cuando has dibujado un poco con ellos aprendes a saber cuando has hecho suficiente". Hay limitaciones, claro. "No puedes hacerlo muy detallado o parecerá ruidoso e ilegible. Menos es más, ya que los jugadores serán quienes rellenen los huecos". ▶

MINI COMO SE HIZO...

ALIEN 3



JAS AUSTIN REVELA LA HISTORIA TRAS SU INTERPRETACIÓN DE ALIEN 3



Trabajaste en Spectrum antes de saltar a Game Boy. ¿Fue una transición suave?

Sí, fue bastante suave. Tanto Game Boy como el Spectrum son Z80, así que tenía una base, un comienzo. Lo que era nuevo para mí fue el soporte de hardware (scrolling y sprites, por ejemplo).

¿Pudiste ver la película *Alien 3* antes de iniciar el desarrollo?

Tristemente no, pero el equipo consiguió acudir a una proyección privada en un pequeño cine de Leicester Square poco antes del estreno, lo que fue muy emocionante para mí. Para el diseño sólo tuvimos una copia del guión.

¿Tuviste la tentación de hacer el típico run and gun 2D, como las otras versiones del juego?

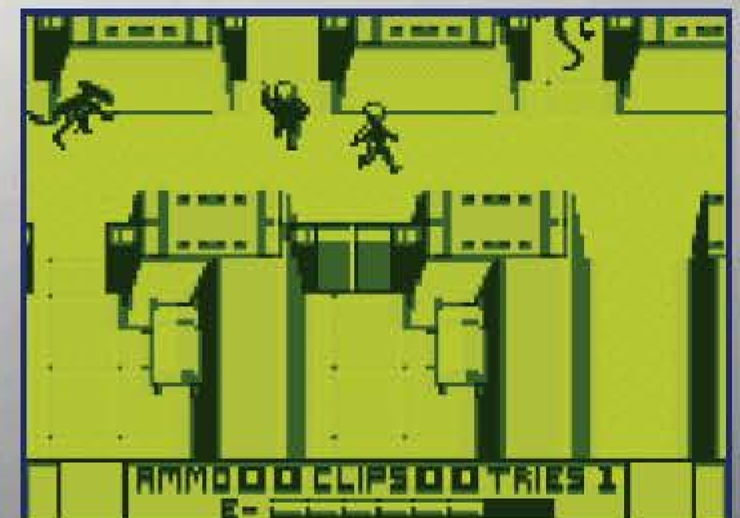
Un juego con vista lateral era la elección obvia, pero evitamos hacer eso a propósito. Mis anteriores juegos habían sido todos con scroll lateral y estaba un poco cansado de hacerlos, así que insistí en la idea de hacer algo con vista cenital, con algo menos de acción directa. Además, en aquél momento, tenía la sensación que las otras versiones de *Alien 3* serían juegos de acción con scroll lateral y pensé que esto ayudaría a que nuestro juego destacara.

¿Tuviste algún tipo de feedback o interferencia del estudio de la película?

Fox ni dio feedback ni contribuyó en el diseño del juego, no estoy seguro de que los estudios de cine vieran la industria del videojuego como algo importante. Eso sí, los gráficos de los actores debían ser aprobados por Fox y las estrellas.

¿Cuánto duró el desarrollo? ¿Fue un desarrollo fluido?

No fue el desarrollo más fluido. Comencé en el juego haciendo un prototipo rápido para mostrar la cámara cenital con scroll. Entonces me apartaron del proyecto para trabajar en otro juego, *Spider-Man 2* si no recuerdo mal. Por desgracia, mi reemplazo en *Alien 3* tuvo que parar por razones de salud, de modo que tras terminar el juego de *Spider-Man* volví. El trabajo previo del programador no era algo que yo pudiera usar, así que volví a mi código original. Y como el desarrollo iba con retraso, la presión era terminarlo. Fue duro, pero conseguí terminar la programación en unas cinco semanas, algo que entonces era bastante rápido.





MINI COMO SE HIZO...
MONSTER MAX

JON RITMAN NOS CUENTA CÓMO CREÓ SU OBRA ISOMÉTRICA PARA GB



¿Te resultó fácil pasar al desarrollo de Game Boy, debido a su CPU similar al Z80?
¿Parecido al Z80? Claro, como si hubieran castrado a un Z80. Sin registros de intercambio, sin índice de registros, sin sumas de 16-bit o instrucciones de resta. Se podía hacer, pero era horrible.

¿Te pidieron crear un juego isométrico al estilo de *Head Over Heels* o era algo que querías hacer?
Acababa de terminar mi propio programa de desarrollo que Rare usó en muchos juegos, y en ese punto yo mismo quería usarlo para algo. En esa época no había juegos isométricos para Game Boy, así que pensé que sería un reto interesante.

La pantalla monocroma era, probablemente, el mayor defecto de Game Boy. ¿Tuviste que mitigarlo durante el diseño?
Para ser honesto, en todo lo relativo a un juego isométrico, el Spectrum también era monocromo, sin cambios aquí. El mayor problema con la pantalla de Game Boy era que no había un modo hi-res de verdad, así que tuve que trastear mucho para crear uno usando interrupciones para cambiar modos mientras que el raster pasaba por la pantalla.

Son conocidos los problemas que tuviste con el editor. ¿Crees que el juego hubiera causado un mayor impacto si su lanzamiento se hubiera manejado mejor?
Si las reviews no tenían impacto en aquel momento ¿por qué alguien se molestaría en enviar el juego? *Monster Max* tuvo buenas reviews cuando lo terminamos, pero ¿cuántos lo recordarían cuando se lanzó casi un año después?

¿Es cierto que Nintendo estuvo interesada en editar el juego en un momento dado?
No me recuerdes que cometí el mayor error de mi carrera. Sí, Nintendo estuvo interesada, pero tendríamos que remodelar el personaje principal para que fuera uno de su cantera. Sólo puedo alegar cansancio por mi fracaso para no hacerlo.

Por último, ¿se llegó a considerar alguna vez una versión de *Match Day*?
No creí que fuera posible hacer un juego de fútbol para Game Boy con el que me quedara contento. Pensé en ello, pero sólo durante un tiempo muy corto.

Muchos desarrolladores eligieron usar la pantalla verde, a pesar de que muchos jugadores habían experimentado los juegos de GB en otros sistemas que mostraban los gráficos ligeramente distintos, como Game Boy Pocket, Super Game Boy y Game Boy Color. De hecho, hasta esta revista usa el "look" verde en las pantallas de Game Boy. Para Gaz, es pura nostalgia. "El verde es en lo que piensa la gente que ha jugado a la consola original al escuchar "Game Boy". He visto grandes juegos con la escala de grises, pero para mí, el verde representa la consola original". Lo bueno de imitar un estilo es que puedes escoger solo las mejores partes, y dejar fuera es el motion blur característico del primer modelo. "Creo que los desarrolladores no persiguen el efecto motion blur, ya que no es una estética que se preste a todo tipo de juegos", explica Gaz. "¡Quien nunca usó la consola original podría pensar que era un bug o glitch!".

Si viviste aquella época, como probablemente recordarás, el sonido de la consola también fue popular. En 1992, dos títulos clave de Game Boy inspiraron singles que alcanzaron el top 10 en las listas de sencillos de Reino Unido: *SuperMarioLand ft MC Mario* de Ambassadors Of Funk y *Tetris* de Doctor Spin (quien en realidad era el compositor Andrew Lloyd Webber y el productor de discos Nigel Wright). Los lectores ingleses recordarán también el anuncio de Ariston con la música del título de *RoboCop* de Game Boy. Logros alucinantes, considerando la limitada capacidad sonora de la consola, incluso para los estándares de la época, y habla más en favor de la popularidad del sistema que de sus méritos musicales.

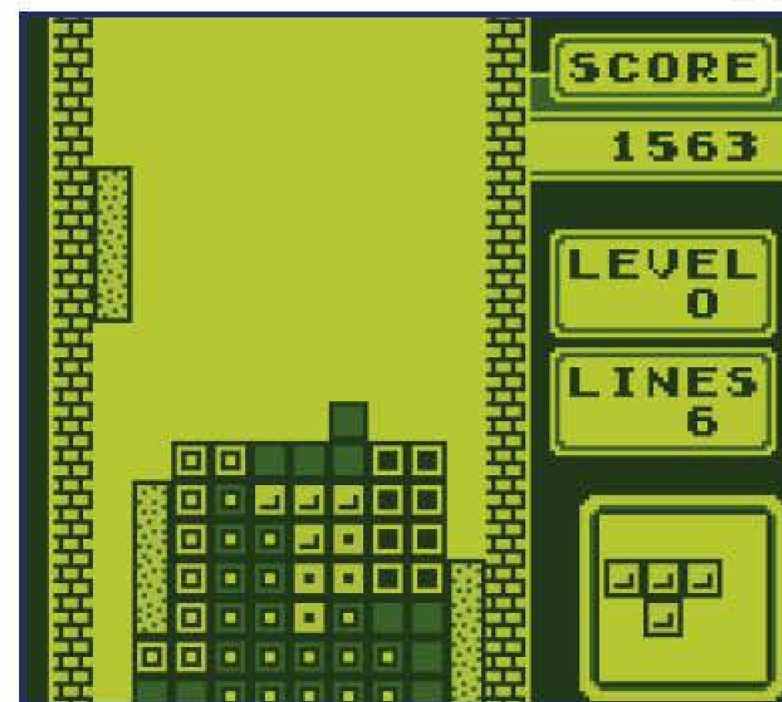
Pero el sonido de Game Boy sigue siendo icónico pasados sus días de gloria. Con la llegada de los flashcarts, cualquiera puede usar programas caseros como *Nanoloop* y *LSDJ* (*Little Sound DJ*) para convertir la portátil de su niñez en un poderoso instrumento. Pero, ¿por qué crear *LSDJ* en primer lugar? "Los astros se alinearon", dice Johan. "Puse mi corazón un par de años en hacer música en el Amiga, y buscaba algo nuevo. Durante mucho imaginé una herramienta portátil para hacer música, que me permitiera probar y anotar ideas musicales en cualquier sitio". La elección de la plataforma fue más una coincidencia que algo deliberado. "Algunos de mis amigos empezaron a programar para Game Boy Color, me parecía divertido y programar en ensamblador podría ser una habilidad útil al buscar trabajo. Los programas de música de Game Boy del momento parecían muy limitados y pensé que hacer el mejor programa de música de Game Boy podría darme mi minuto de fama. No imaginaba que tantos acabarían usándolo".

El software de Johan se volvió muy popular, y los artistas del chiptune han adoptado a Game Boy como su plataforma favorita. ¿Qué tiene el sistema que lo hace tan atractivo? "Técnicamente, el sonido de Game Boy no es tan extraordinario y quizá se reconoce mejor por sus limitadas dinámicas de 4-bit. El tiempo ha mostrado que es un sistema de música bastante bueno", dice. "Las capacidades están bien equilibradas entre dos canales de onda cuadrada, una tabla de ondas programable y un generador de ruido, por lo que se presta igual de bien a muchos géneros. Es fácil de programar y Game Boy tiene amplia RAM, ROM y capacidad de proceso decente, así que es posible derrochar en cosas como un buen interfaz, samples o incluso efectos, de modo que se puedan conseguir los soni-

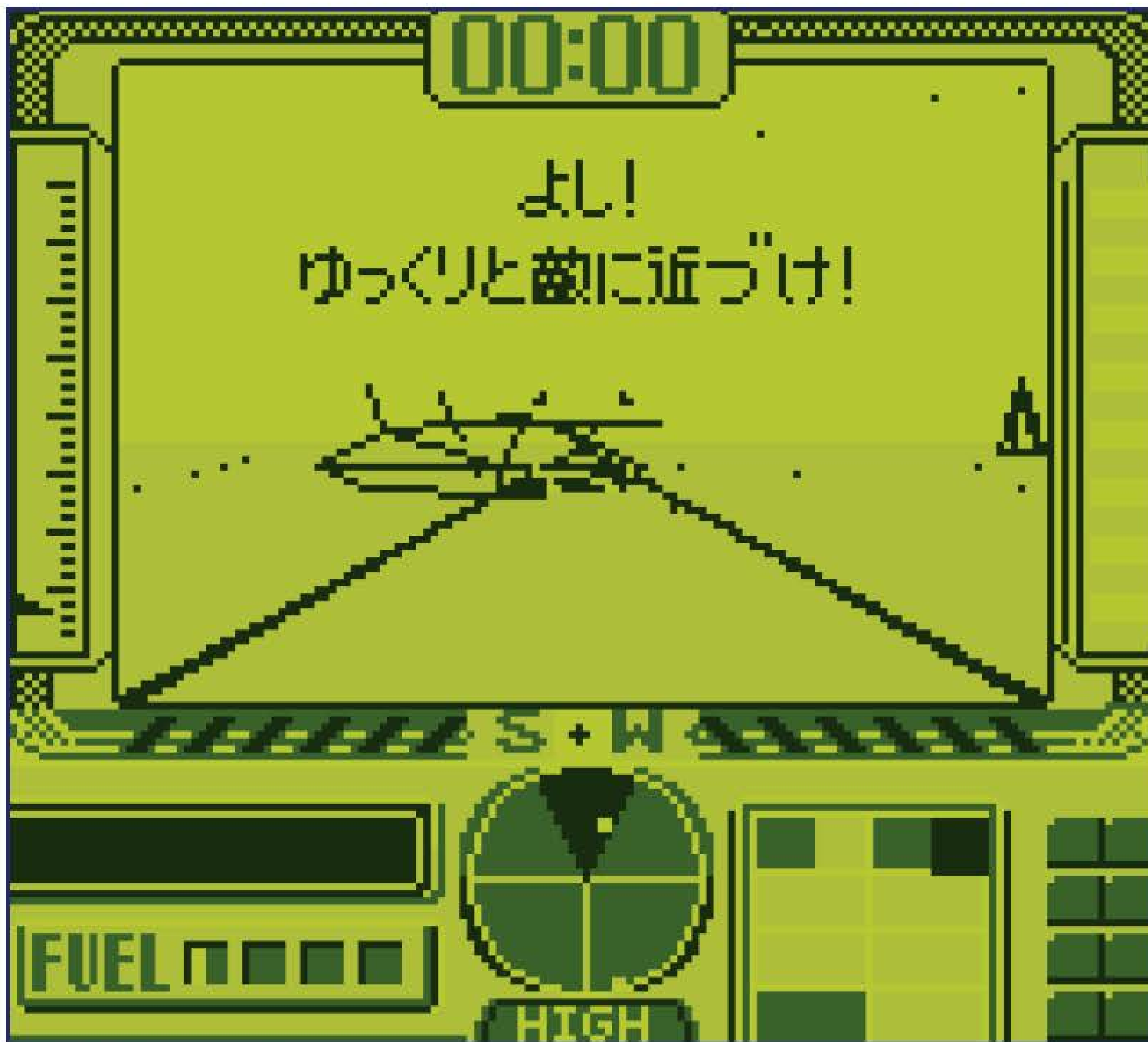
> "El verde es en lo que piensa la gente que ha jugado la consola original al escucha Game Boy"
> Gaz Thomas



» [Game Boy] Mario aparecía a menudo para potenciar el atractivo de los primeros juegos genéricos, como *Tennis*.



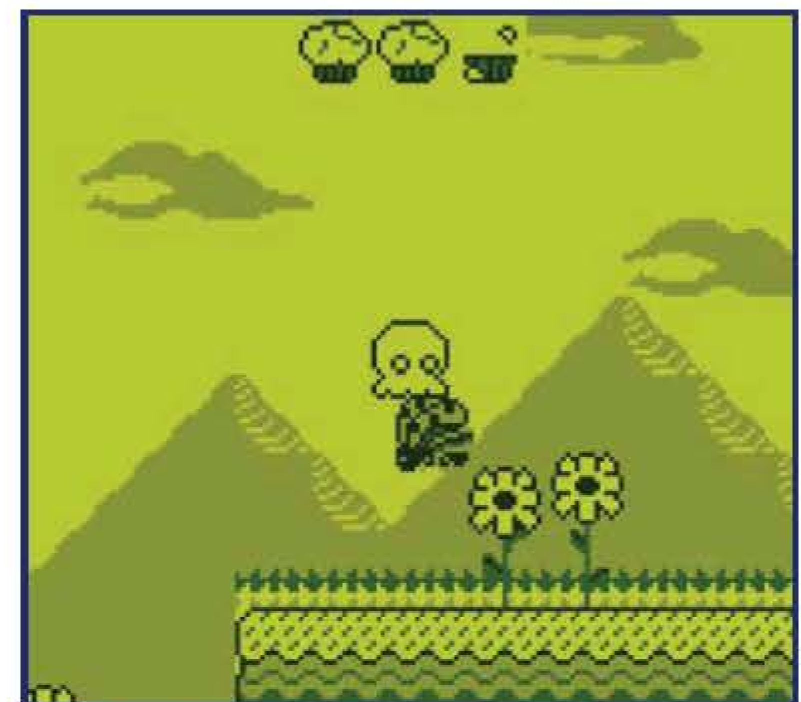
» [Game Boy] La música de *Tetris* ha inspirado muchos tributos musicales, incluyendo un sencillo que llegó al top ten.



» [Game Boy] Juegos como *X* demostraron que con un poco de magia programadora se podían superar los límites de la consola..



» [PC] Las melodías de Game Boy de Chipzel fueron la banda sonora del éxito indie *Super Hexagon*.


» [PC] *Squidlit* va más allá que otros juegos inspirados en GB, imponiéndose restricciones en los sprites y otras limitaciones.



» [PC] Cada desarrollador indie interpreta el verde de Game Boy de manera diferente, como se aprecia en *Madcap Castle*.

dos que cada uno quiere. El puerto serie es un buen extra, y esos bajos de onda cuadrada por casualidad suenan muy bien en un buen sistema de sonido".

LSDJ ha llegado a convertirse en una herramienta clave en el repertorio de muchos músicos chiptuneros, entre los que se cuentan Anamanaguchi, Toriena, Chipzel, DJ Scotch Egg y Trash80. "Mencionaré a Covox, Lo-bat y Goto80, ya que hice muchos shows con ellos tiempo atrás", añade Johan al preguntarle por sus favoritos. Al igual que el estilo gráfico de Game Boy, el sonido ha encontrado la forma de volver a los videojuegos. Anamanaguchi hizo la banda sonora del juego de *Scott Pilgrim*, Chipzel creo la música de *Super Hexagon* y Toriena contribuyó al reciente *Team Sonic Racing*.

Pero aunque el propio hardware tuvo un considerable impacto en nuestra cultura del videojuego, como el resto de consolas, lo que realmente caló hondo fueron sus juegos. Un catálogo que se las apañó para atraer a niños y mayores. *Game Boy Works,* de Jeremy, abarca el catálogo de Game Boy en orden cronológico, y la relevancia cultural es una de las grandes razones para la elección de la plataforma. "Desde Game Boy Color y Neo-Geo Pocket Color he sido un gran fan del juego portátil, y durante la vida de DS y PSP, fui un gran defensor de la prensa. Sentí que quizá debía ir más atrás y buscar en las raíces del juego portátil, el primer gran sistema portátil en salir, que además ha dejado una gran herencia hasta este momento", dice Jeremy. Pero hay otro factor que hace el catálogo atractivo, y es el hecho de que a pesar de toda la nostalgia, todavía representa un territorio relativamente fresco por descubrir. "No hay demasiada cobertura de Game Boy, incluso ahora, fuera de los grandes títulos, así que parecía algo interesante de hacer", puntualiza. "Ha sido un viaje de descubrimiento, que es lo que realmente quería hacer porque me perdí la mayor parte de la vida de Game Boy. Esta es mi oportunidad de volver atrás y experimentar las cosas ▶





MINI COMO SE HIZO...
DONKEY KONG LAND III

IAN MANDERS *PROGRAMÓ EL TERCER Y MEJOR DK LAND*



¿Cómo llegaste a programar *Donkey Kong Land 3* para Rare?

Empecé en Rare en 1994 y mi primer proyecto fue el juego de SNES de Ken Griffey Jr., *Winning Run*. Lo acabé a principios de 1996, y fui asignado para trabajar en *Donkey Kong Land 3*. Utilizó el mismo motor que Rob Harrison escribió de cero para *Donkey Kong Land 2*, pero con nuevas características jugables, nuevas pantallas de mapa y juegos bonus.

¿Cuáles fueron los mayores retos desde la perspectiva del programador?

Era una nueva plataforma para mí, así que me tuve que poner al día con una CPU diferente y las mayores restricciones de GB (menor velocidad, memoria y capacidad de los cartuchos). Fue un reto interesante, aunque la inmediatez de trabajar con plataformas portátiles resonó conmigo. Desde ese punto, la mayor parte de mi carrera ha consistido en desarrollar software para portátiles y móviles.

Los dos primeros *Donkey Kong Land* están muy cerca de las versiones de SNES, mientras que *Donkey Kong Land 3* se aleja de *DK Country 3*. ¿Fue una decisión consciente?

No nos dieron ninguna directriz significativa en un sentido u otro y generalmente nos dejaban seguir adelante con ello. En aquel momento, casi toda la atención estaba puesta en los juegos de Nintendo 64 que estaban en desarrollo. Teníamos el beneficio de contar con un buen punto de partida con el motor existente, eso nos dio espacio y aire suficiente para añadir algunos elementos originales.

La pantalla monocroma de la Game Boy original no era increíble. Como programador, ¿se podía hacer mucho para mejorar la claridad?

Creo que eso era, principalmente, tarea de los artistas. No recuerdo tener mucha influencia en eso. El artista, Keri Gunn, tenía muchísima experiencia a la hora de crear grandes gráficos de Game Boy así que estaba en manos capaces.

El primer *Donkey Kong Land* de Game Boy supuestamente vendió muchas unidades. ¿Sabes cómo de bien llegó a vender tu secuela?

Recuerdo escuchar que *Donkey Kong Land 3* vendió más de un millón, algo grandioso de escuchar para ser tan solo el segundo juego en el que había trabajado.

▶ que no pude cuando salieron".

Volver atrás y coger cada lanzamiento por turnos ha permitido a Jeremy conseguir una percepción del sistema que no hubiera conseguido de otro modo. "Tenía muchos juegos de puzles, algo de lo que no me di cuenta en su momento", nos dice. "Cuando jugaba aventuras de acción con puzles como *Adventures Of Lolo* o *Toki Tori*, era como 'Guau, esto es realmente novedoso' y ahora que he invertido mucho tiempo en el catálogo de Game Boy me doy cuenta de que ese género era realmente tan común como grande en Japón, especialmente en los primeros ordenadores". De hecho, el catálogo japonés es como un portal a un mundo de juegos que se originaron en ordenadores como PC-88 y FM7, y otros muchos juegos hicieron transiciones similares. Como los consumidores esperaban juegos fáciles de coger en Game Boy, los desarrolladores usaron la consola como un medio para traer de vuelta al mercado juegos clásicos. Recreativas como *Mr Do!*, *Heiankyo Alien* y *Donkey Kong* revivieron en Game Boy, así cómo clásicos de ordenador como *Lode Runner*.

El proyecto permitió a Jeremy descubrir muchos nuevos favoritos. "*Mercenary Force* era muy bueno, es como un shooter horizontal, pero manejando a un equipo de mercenarios en el Japón feudal. *The Sword Of Hope* de Kemco, quienes dejaron su huella en NES convirtiendo los juegos *MacVenture* de ICOM, toma esa referencia y la combina con RPG al estilo *Dragon Quest*. Es muy interesante. También me gusta *Balloon Fight* y no se me ocurrió hasta empezar este proyecto que *Balloon Kid* fuera secuela de *Balloon Fight*, que también disfruté". Fascina que para un periodista de videojuegos con recorrido y notable interés en los juegos retro, haya tanto territorio no explorado. "Desde que empecé el proyecto, ha habido muchos juegos que han sido una grata sorpresa. No creo que Game Boy tenga el reconocimiento merecido, honestamente", nos dice.

Otro de los devotos del sistema desde hace mucho es Mathew, quien se graduó con *Kirby* y *Super Mario Land*, y luego con RPG como *Pokémon* y *Dragon Warrior Monster*. "Llevo coleccionando Game Boy desde los 11 años", dice. "En los fines de semana solía ir a rastrillos y tiendas retro con amigos. Para ser



» [SNES] La pantalla es parte del carácter de GB, pero los jugadores siempre desearon soluciones de color como Super Game Boy.



» Game Boy tuvo mucho apoyo de Nintendo, con grandes sagas provocando grandes olas.


» La colección de Mathew Boyle pondría verde (de Game Boy) de envidia a cualquier retro gamer.

"Los juegos son muy simples y hay pureza en ello. Los devs no podían depender de lo visual"

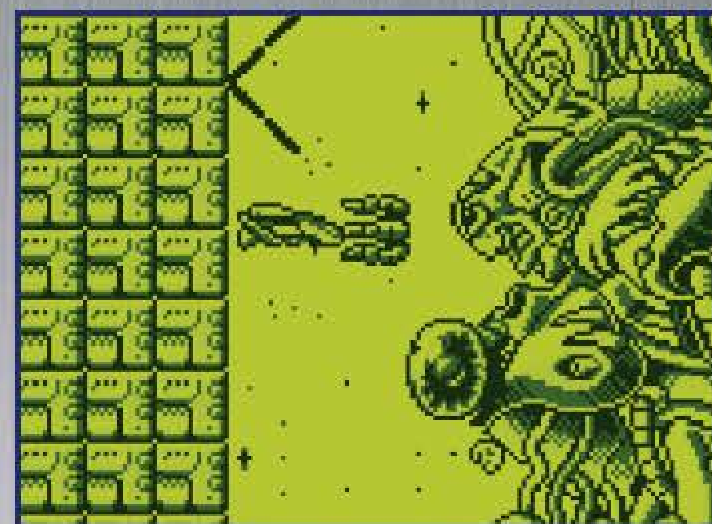
Mathew Boyle

honesto, pasó casi por accidente. Mientras crecía con el sistema y sus sucesores, acabé con una sólida base de juegos y descubriendo otros nuevos, vía emulador. Empecé así porque podía estirar un poco más el dinero que ganaba repartiendo periódicos, en lugar de comprar un juego de SNES. Los cartuchos en caja normalmente costaban dos libras, ¡así que merecía la pena jugársela con juegos con etiquetas llamativas!". Con el tiempo, este coleccionismo casual se tornó en algo más centrado. "Hasta que no me mudé a Dinamarca no decidí ir a por el set completo", explica. "Conseguí el set europeo completo hace unos años (467 cartuchos) y reuní los cerca de 100 exclusivos de EE.UU. el año pasado. Debo tener unos 200 exclusivos japoneses, así que rondo los 800 cartuchos, ¡si no los he superado ya!".

¿Qué es lo que lleva a los jugadores a volver al catálogo de Game Boy? "Creo que es porque las limitaciones del sistema se sortearon con una gran jugabilidad. Los juegos son muy simples, y hay una pureza en eso. Los desarrolladores no podían depender de lo visual, así que toda la experiencia gira en torno al juego", responde Mathew. "Imagino que también influye que GB salió cuando los juegos estaban en su infancia. Como los juegos indie de hoy, un pequeño equipo podía hacer un juego experimental con poco riesgo. ¡Que un niño de 6 años se lo pase bien con una Game Boy y varios juegos creo que es el mejor testimonio para esos estudios!".

Game Boy no fue nunca el producto estrella de Nintendo, aunque fue su hardware del "siglo pasado" con mayor impacto. Después de todo, ¿qué fue de los adultos que se enganchaban con las copias de *Tetris* de sus hijos? Son la base del actual mercado de juegos casuales, y probablemente siguen jugando a *Tetris* en sus móviles. ¿En qué se convirtió *Pokémon*? Sigue siendo una de las franquicias de entretenimiento más grandes del mundo. ¿Y que pasó con las consolas portátiles? Se establecieron con una alternativa viable a los sistemas domésticos, y Nintendo ha sido la fuerza motriz en su continua evolución. La compañía disfruta de un liderazgo similar en el mercado actual, incluso con la línea Game Boy inactiva desde hace una década. Nintendo DS consiguió ventas aún mayores y Switch no tiene contendiente hoy por hoy.

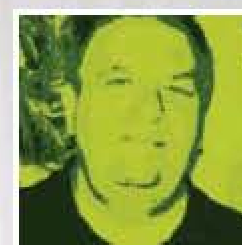
Por ese impacto, todavía seguimos enamorados del sistema. Puedes notarlo en la gente que aprecia la colección que ha amasado mientras crecía, como en aquellos que descubren hoy su catálogo. Lo ves en los chicos Game Boy que han crecido y llevan el estilo único de la consola a sus propios proyectos. Un estilo que existe por las decisiones que tomó Nintendo al servicio de crear una consola portátil viable. Si se puede extraer una lección, es que el hardware más potente llamará la atención en el momento, pero el que mejor desempeñe su función creará un legado duradero. ★


» [Game Boy] Las ediciones de Game Boy de *R-Type* son impresionantes, y bien vale la pena hacerse con ellas.

MINI COMO SE HIZO...

R-TYPE DX

BOB PAPE RECUERDA EL GENIAL PORT DE R-TYPE QUE MARAVILLÓ A LOS POSEEDORES DE GAME BOY



¿Tener la versión de ZX Spectrum de *R-Type* en tu CV ayudó a conseguir el trabajo de *R-Type II* para Game Boy?

Bueno, el *R-Type* original para Game Boy fue portado por Jas Austin, pero él estaba ocupado con otro juego, mientras que yo estaba libre y tenía la experiencia de programar la versión de Spectrum. No sé si se le había ofrecido a otro, pero para mi propia auto confianza... ¡Me gustaría pensar que mi nombre estaba en lo alto de la lista!

Después, ambos actualizasteis vuestros juegos de *R-Type* para *R-Type DX* en Game Boy Color. ¿Cuál fue la principal motivación para hacerlo?

Fue una forma de hacer dinero rápido. Las versiones *DX* reemplazaban los sprites mono y los fondos con versiones de color y también añadí un nuevo fondo al tercer nivel de *R-Type II*. Nos dimos cuenta de que era muy fácil convertir un juego existente de Game Boy con cuatro colores a uno completamente coloreado, tanto, que quizá la consola se debería haber llamado Game Boy Color-eada.

Aparte de las versiones a color, *R-Type DX* también incluyó los juegos mono originales que podían ser disfrutados en ambas, en Game Boy y Game Boy Color. ¿Cómo funcionó eso?

Tuve que añadir código a las versiones mono de Game Boy, que chequeaba si estaba funcionando en Game Boy Color. Si así era, fijaba los primeros cuatro colores de la paleta de Game Boy Color a una aproximación de Game Boy, con un leve tinte amarillo. Obviando las diferencias de color, las versiones de Game Boy Color son casi idénticas a las originales. Nintendo pidió ajustes menores, como que el jefe del primer nivel fuera más difícil de matar.

***R-Type DX* incluye crípticos mensajes en sus créditos finales: "For Arch Stanton, The World Is Yours". ¿Fue esto cosa tuya?**

Sí, es otro de mis pequeños menajes al final. Arch Stanton tiene un papel clave al final de *El Bueno, El Feo y El Malo*, mientras que "The World Is Yours" es el lema que mueve al protagonista de ambas versiones de *Scarface*.





» [PC] Es mejor que no le cojas mucho apego a tus soldados… ya que es probable que encuentren un final trágico.

X·C





» [PC] La saga *X-COM* enfrenta a tu equipo de soldados contra una amenaza extraterrestre.





» [PC] Puedes realizar autopsias a cadáveres alienígenas para estudiar mejor a tu enemigo.



» [PC] Los diseños alienígenas originales son obra de John Reitze, de MicroProse.

X-COM

Mientras Julian Gollop se prepara para lanzar un sucesor espiritual de su saga, comparte sus recuerdos del origen de X-COM, así como los muchos altibajos que la franquicia ha sufrido por el camino.

Texto de Lewis Packwood

UFO: Enemy Unknown, o X-COM: UFO Defense, como se conocía en EE.UU., comenzó como una secuela de *Laser Squad*, el juego para ZX Spectrum de Julian Gollop de 1988. "Tenía una historia ambientada en un mundo gobernado por corporaciones, y tú actuabas casi como una fuerza mercenaria para ellas", explica Julian. Julian y su equipo en Mythos Games llevaron una demo de Atari ST de *Laser Squad II* a MicroProse UK en 1991. Pero la distribuidora no estaba muy entusiasmada.

"Lo que querían era un juego que pudiera competir con *Civilization*", recuerda Julian. Asume que MicroProse UK, una subsidiaria de la compañía estadounidense, sufría "un poco de complejo de inferioridad porque eran considerados como la 'división de juguetes'. Estaban haciendo muchas conversiones y



» [PC] Inspirado por *Alien Liaison*, *X-COM* volvía la tecnología de los alienígenas en su contra.

AL ESTILO DE... Cinco juegos inspirados por X-COM



DIABLO
1996

■ "Copiaron la perspectiva isométrica de las dimensiones de *X-COM* cuando estaban haciendo *Diablo*", dice Julian. "La primera versión era por turnos. Fue Blizzard quien convenció a Condor Games de cambiarlo".



INCUBATION: TIME IS RUNNING OUT
1997

■ Los creadores de *The Settlers* y *Battle Isle* crearon en 1997 uno de los primeros juegos de estrategia con gráficos 3D. Le fue bien en cuanto a crítica, pero no fue bien en ventas.



UFO: AFTERMATH
2003

■ ALTAR compró el inacabado *The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge* que habían estado desarrollando Julian y su equipo y lo convirtió en este homenaje. Le siguieron dos secuelas, *UFO: Aftershock* y *UFO: Afterlight*.



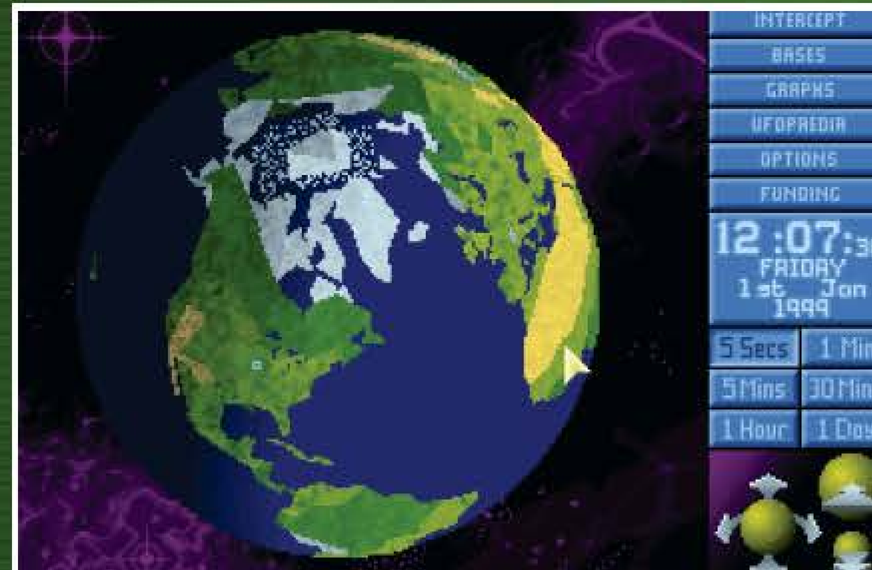
XENONAUTS
2014

■ Una carta de amor al *X-COM* original creado por fans. *PC Gamer* lo tildó de una "versión indie profundamente cautivadora que se enfrenta cara a cara con *X-COM*". Goldhawk está trabajando actualmente en una secuela.





» [PC] Interceptar OVNIs puede ser un asunto bastante tenso.



» [PC] El juego se divide en dos secciones: las típicas escaramuzas con aliens y el Geoscape donde tomar decisiones a gran escala.

querían hacer algo más serio". MicroProse US lanzó *Civilization* en 1991 con gran éxito, y la oficina del Reino Unido quería su trozo del pastel. Y presionó a Mythos para enfocar su juego hacia una invasión alienígena.

"Tanto el editor asistente, Pete Moreland, como el diseñador, Steven Hand de MicroProse eran grandes admiradores de la serie *UFO* de Gerry Anderson", dice Julian. "Dijeron 'hagámoslo como el *UFO* de Gerry Anderson', así que volví y comencé a investigar un poco. Compré algunos vídeos de la serie, y lo que me llamó la atención fue que tenían la idea de que los extraterrestres se infiltraban en el planeta Tierra, y tenías tres niveles de defensa. Así, el primer nivel de defensa eran los interceptores plantados en la Luna; la defensa de segundo nivel eran los interceptores aerotransportados en la atmósfera de la Tierra, y la defensa de tercer nivel eran los interceptores en suelo terrestre. Así que intentan interceptar estos platillos voladores, pero inevitablemente, por supuesto, siempre fallaban".

"Después investigué el folclore OVNI y un libro en particular: *Alien Liaison* de Timothy Good. El libro tenía la idea de que el gobierno de EE.UU., y potencialmente otros gobiernos, se habían hecho de alguna manera con tecnología alienígena, incluidos sus platillos voladores, e intentaban aplicar ingeniería inversa. También habían capturado a algunos aliens vivos para interrogarlos".

"Todo esto entró en el juego", continúa Julian. "Eliminamos la intercepción de la Luna, porque era simplemente estúpido. Uno pensaría que los extraterrestres serían lo suficientemente inteligentes como para atacar cuando la Luna estuviera al otro lado de la Tierra". Pero el primer y segundo nivel de defensa permanecieron en forma de Interceptores, así como el Skyranger para transportar las tropas, y la idea de Gerry Anderson de una agencia secreta dedicada a luchar contra los invasores, Shadow, se convirtió en X-COM en el juego.

Con la idea de *X-COM* resuelta, Julian tuvo la tarea de crear una historia de fondo para el juego. "Tenía que pensar, '¿por qué existe esta organización? ¿Quién la financia y por qué?'. El paso lógico fue que fuera financiada por los países más grandes del mundo y es casi como una organización al estilo de las Naciones Unidas, pero es completamente secreta. Y si no se desempeña de acuerdo con la forma en que estos países esperan que lo haga, entonces se enfadan y cortan el grifo".

Lo que nos lleva a los curiosos nombres de duelos para el juego. Entonces, ¿es *UFO* o *X-COM*? "El juego siempre se llamó *UFO* en su origen", señala Julian. "MicroProse UK deci-



MUTANT YEAR ZERO: ROAD TO EDEN

THE BEARDED LADIES, 2018

■ Inspirado en los nuevos *X-COM*, combina tácticas basadas en turnos con exploración en tiempo real, todo ambientado en una Tierra invadida por mutantes.





dió añadir el lema Enemy Unknown (Enemigo Desconocido) porque el UFO (OVNI) en sí mismo es un poco anodino y podría confundirse con el *UFO* de Gerry Anderson. Fueron los de MicroProse de EE.UU. quienes decidieron cambiarle el nombre a *X-COM: UFO Defense*. No sé por qué, pero eso fue lo que decidieron". Fuera cual fuera el motivo, el nombre se quedó y *UFO* se sustituyó por *X-COM* para las secuelas posteriores. Pero de alguna manera es un milagro que incluso el primer juego lo lograra, teniendo en cuenta la desconcertada recepción que tuvo cuando Julian regresó a MicroProse para venderlo.

"Tuve que explicarles cómo funcionaba el juego, y fue muy difícil porque no podía hacer referencia a ningún otro título, ya que no había otro juego como este". La idea de Julian era combinar una sección llamada 'Geoscape' en tiempo real, donde el jugador derribaba a los OVNIs atacantes mientras construía una base, con un modo 'Battlescape' por turnos donde el jugador luchaba contra los aliens en el campo de batalla. Era bastante diferente a cualquier otra cosa vista en ese momento, y bastante lejano de la petición de MicroProse UK de un título parecido a *Civilization*.

"Querían algo como *Civilization*, así que pusimos algunas cosas de *Civilization*", recuerda Julian. "Teníamos esta idea de investigación, y que esta investigación impulsaba tu progreso. Y surgió la idea de la Ovnipedia, como un repositorio de conocimiento que has investigado. Pero eso fue todo, realmente no había ninguna otra conexión". Aun así, a pesar de que tardaron en quedar convencidos, MicroProse le dio luz verde a *UFO: Enemy Unknown*.

Julian reconoce que los juegos de mesa tuvieron una gran influencia en el desarrollo de *UFO/X-COM*.

"Vengo del mundo de los juegos de mesa, y sobre todo de juegos de SPI y Avalon Hill como *Squad Leader* y *Sniper*. *Squad Leader* era un juego fantástico; *Sniper* de SPI no era tan bueno, pero probablemente influyó mucho más en el desarrollo de *X-COM* que cualquier otra cosa. Hasta diría que ese juego de mesa en particular es el más influyente de mi carrera. Tenía este concepto de la oportunidad de disparo". La idea de las instantáneas, mientras tanto, surgió de un juego de Game Designers' Workshop de 1979 llamado *Snapshot*. Julian quería capturar la fidelidad táctica de *Sniper* pero sin toda la configuración y verificación de reglas. "*Sniper* era molesto de jugar", admite, "y mi motivación era que el ordenador pudiera encargarse de todas las cosas molestas que los jugadores tenían que hacer con lápiz y papel para lograr una experiencia más fluida. Estaba realmente interesado en hacer que los juegos por turnos dieran mayor sensación de interactividad".

Aun así, cuando se trataba de desarrollar el juego, la programación fue una batalla cuesta arriba. La combinación única de crear no solo secciones en tiempo real sino también por turnos significó que Mythos tenía un gran desafío por delante. "Comenzamos con el sistema de combate por turnos, porque pensamos que sería el más difícil de implementar técnicamente". La demo de *Laser Squad II* les dio un poco de ventaja, ya que ya habían creado cosas como los gráficos isométricos y la oportunidad de disparo. "Lo que añadimos fue el sistema de iluminación, que queríamos usar para representar las batallas que tenían lugar durante el día y la noche, y el sistema de entorno de batalla generado procedimentalmente. Creamos estas pequeñas parcelas de mapa con casillas de 10x10, y se unían aleatoriamente según el tipo de entorno. Sabíamos que esto sería lo más difícil de hacer", recuerda Julian, "y fue difícil con el contrato de 18 meses que teníamos con MicroProse".

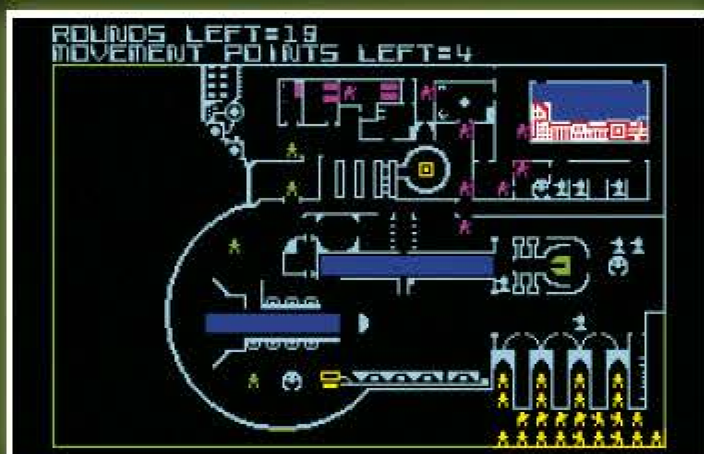




» [PC] Tu base pronto crece para acomodar todo tipo de instalaciones de combate alienígena

GENIAL GOLLOP

Lo más destacado del ilustre porfolio de Julian Gollop



REBELSTAR RAIDERS

1984

■ Este juego de ciencia ficción por turnos para dos jugadores lo desarrolló Julian para Spectrum en 1984, mientras que sus secuelas, *Rebelstar* y *Rebelstar II*, introdujeron un modo de jugador único. Gollop regresó a la saga en 2005, convirtiendo el juego exclusivo para Game Boy Advance en *Rebelstar: Tactical Command*.



» Julian Gollop ha tenido una larga y exitosa carrera desarrollando juegos de estrategia.



LASER SQUAD

1988

■ Debutó en ZX Spectrum en 1988, y más tarde daría el salto a Commodore 64, Amstrad CPC, PC, Amiga y Atari ST. Se basó en la estrategia por turnos de la saga *Rebelstar* con varios escenarios diferentes y fue recibido con entusiasmo, ganándose un 93 % en *Amiga Format* y un 97 % en *Computer& VideoGames*.



MAGIC AND MAYHEM

1998

■ Publicado en 1998 por Virgin Interactive, fue una suerte de continuación del juego de Julian de ZX Spectrum *Chaos: The Battle of Wizards* de 1985. Aunque adoptó la estrategia en tiempo real en lugar de por turnos. Curiosamente, sus cinemáticas usaron modelos de plastilina y stop motion al estilo Harryhausen.



GHOST RECON: SHADOW WARS

2011

■ Este juego de lanzamiento para 3DS en 2011 es, para algunos miembros del equipo de *Retro Gamer* UK, el mejor del catálogo de 3DS. El combate de escuadrón se simplificó ligeramente respecto a los *X-COM* de antaño, pero se adaptaba perfectamente a la portátil.



CHAOS REBORN

2014

■ Julian acudió a Kickstarter en 2014 para recaudar fondos para una nueva versión de *Chaos*. La campaña logró recaudar 210.854 dólares antes de estrenarse al año siguiente. *Chaos Reborn* se mantiene fiel a las batallas de magos por turnos del original, pero con equipamiento adicional, hechizos y otras mejoras.

Julian y su equipo estaban preocupados de que sus planes para el modo Geoscape pudieran llevarles más tiempo del esperado, porque involucraba una detallada representación 3D de la Tierra, que programó el hermano de Julian, Nick. "Hasta donde sabemos, es la primera representación de la Tierra en 3D con un ciclo día/noche que se había hecho", dice Julian. "No teníamos motores 3D o tarjetas 3D, todo eran técnicas de renderización basadas en software. En realidad no nos llevó demasiado tiempo hacer eso, a pesar de que fue realmente innovador para la época. Después nos centramos en cómo construir todos los demás sistemas, los interceptores de OVNI, el edificio base, la construcción base y el sistema de investigación". Julian señala que pasaron tanto tiempo trabajando en los complicados sistemas del juego que las armas y los extraterrestres se añadieron justo al final del desarrollo, y con la ayuda de MicroProse.

MicroProse pudo ayudar con los diseños alienígenas. "Le pidieron al artista John Reitze que elaborara un montón de arte conceptual", dice Julian. "Se le ocurrieron muchas cosas. Visité las oficinas de MicroProse en Chipping Sodbury y observamos estas pantallas llenas de sprites que él diseñó y que lucían realmente bien. Estaba intentando pensar en lo que hacen estas criaturas en el juego, en lo que las hace interesantes. Uno de ellos era un cyborg que vuela: el Flotador. Otro era la Crisálida, parecido a un cangrejo, con aspecto de insecto, que recordaba al alienígena de la película *Alien*, así que tuve la idea de que podía impregnar a tus soldados". Después de inspirarse en los dibujos de John, a Julian se le ocurrió el concepto de unidades terroristas, compañeros más grandes y aterradores que los alienígenas normales, y le pidió a John que esbozara lo que se convirtió en cosas como el aterrador Ciberdisco y el Sectópodo. "Al final tuvimos más extraterrestres en el juego de los que esperaba originalmente".

UFO: Enemy Unknown se lanzó en 1994 para Amiga y PC, y más tarde se pasó a Amiga CD32 y PlayStation. Fue aclamado casi a nivel global, obteniendo una puntuación de 9/10 en formato Amiga y vendiendo más de 600.000 unidades solo en PC, con aproximadamente la mitad de esas ventas procedentes de los EE.UU. El éxito de *X-COM* convenció a



» [PC] *Terror From The Deep* trasladó la acción bajo el agua, y la nueva tecnología de X-COM lo reflejaba.



» [PC] Las amenazas en *Terror From The Deep* evocan imágenes de cierto terror lovecraftiano.





» [PC] Uno de los mayores desafíos al programar *Apocalypse* fue lograr que el tráfico se comportara correctamente.

MicroProse para dar luz verde a una secuela, *X-COM: Terror From The Deep*, aunque esta vez Mythos Games no se involucró en el desarrollo. "Le licenciamos el código a MicroProse", dice Julian. "Reconstruyeron el juego con nuevos assets y una nueva historia. En resumen, no tuvimos nada que ver con eso". En cambio, Julian y su equipo decidieron lo que se convertiría en el tercer juego de la saga, *X-COM: Apocalypse*.

Terror From The Deep se ubicaba 40 años después del primer juego, cuando una señal despierta a los extraterrestres que han permanecido inactivos en los océanos durante milenios. Nuestra tarea en el juego consiste en construir bases submarinas y luchar contra los aliens en su territorio. Llega al clímax en un final catastrófico que configura los eventos del tercer juego.

"Cuando grababas partida, el juego olvidaba conservar el nivel de dificultad que habías elegido"
Julian Gollop

Los jugadores se habían quejado de que el primer juego era demasiado fácil, por lo que MicroProse aumentó la dificultad para la secuela. Pero los jugadores se quejaron de que *Terror From The Deep* era demasiado difícil. ¿Qué estaba pasando? Resulta que todo se redujo a un bug en el *X-COM* original que configuraba la dificultad para principiantes sin importar el nivel de dificultad que seleccionaras, explica Julian. "Cuando guardabas el juego, se olvidaba de guardar el nivel de dificultad que seleccionaste, de modo que cuando volvías a cargar el juego, siempre se restablecía al valor predeterminado, que creo que era más fácil".

Ni Mythos ni el equipo de testers de MicroProse habían detectado el bug antes del lanzamiento, principalmente porque el juego estaba diseñado para ser más difícil si los jugadores lo hacían bien. "Teníamos una especie de sistema dinámico de ajuste de dificultad en el juego", dice Julian, "y la forma de funcionar es que, si les daba una paliza a los extraterrestres, provocaría que progresaran un poco más rápido a lo largo de su camino de progresión. Pusimos eso porque nos dimos cuenta de que no había forma de que pudiéramos equilibrar un juego tan sistémico, con todas estas interacciones funcionando perfectamente". Julian dice que este sistema de dificultad dinámica terminó enmascarando el bug de guardar la partida, por lo que los testers no se dieron cuenta hasta que fue demasiado tarde. "Así que no detectamos el bug. Mirando hacia atrás, probablemente hicimos lo mejor accidentalmente: el juego se ajustaba a lo bueno que eras, independientemente del nivel de dificultad que hubieras seleccionado".

Mientras MicroProse estaba ocupado remodelando el primer *X-COM* para hacer *Terror From The Deep*, Julian y Mythos Games estaban trabajando en algo mucho más ambicioso. Ambientado 50 años después del final apocalíptico de *Terror From The Deep*, en el tercer juego la humanidad vivía en ciudades gigantes autosuficientes. "Creo que la influencia subyacente proviene de Juez Dredd", dice ▶


» [PC] Mythos Games se decepcionó con el aspecto de los personajes a lo Mr Blobby en *Apocalypse*.

DE LAS CENIZAS

Cómo Julian está recuperando la fórmula X-COM con Phoenix Point

Julian Gollop ha estado trabajando en *Phoenix Point* durante los últimos años, presentado como un sucesor espiritual de los antiguos *X-COM*. Esto ha sido una oportunidad para Gollop de revivir una serie de conceptos latentes. "Implica muchas ideas e influencias de *X-COM: Apocalypse*, del *X-COM* original y también de *Dreamland Chronicles*, que era un proyecto cancelado en el que estaba trabajando", dice. "Lo veo mucho como una continuación de lo que estaba haciendo en los años noventa".

Al igual que en *Dreamland*, la humanidad está en la retaguardia ya que los horrores lovecraftianos se han apoderado del planeta, y depende del jugador organizar una resistencia. Superficialmente, se parece al reboot de *X-COM* de 2K, pero hay algunas diferencias significativas, como el sistema de apuntado en primera persona que permite dirigirse a partes del cuerpo. Y en lugar de que los disparos se calculen con un porcentaje, tienes un disco en la mira donde apuntas al enemigo. Todos los disparos aterrizarán dentro de ese disco, por lo que, si está cubriendo completamente a un enemigo, tienes garantizado un golpe.

La verdadera innovación afecta a los enemigos, que evolucionan en respuesta a tus acciones. Presentan partes modulares del cuerpo con diferentes mutaciones, por lo que, por ejemplo, una criatura con aspecto de cangrejo podría tener una garra que ha mutado en un escudo. Y si esa mutación resulta efectiva para el enemigo, enviarán más seres con la misma mutación a la batalla. Equilibrar estas mutaciones ha sido un buen reto para el equipo de Snapshot Games, explica Julian. "Creo que, para la criatura más compleja, tenemos unas 600 combinaciones posibles". Después de un par de retrasos, el juego está casi listo para su lanzamiento, actualmente programado para septiembre de 2019.


» [PC] En *Phoenix Point* puedes apuntar a partes específicas del cuerpo de tu enemigo.


» [PC] El diseño de criaturas en el nuevo sucesor de *X-COM* de Julian es impresionante.



» [PC] *Interceptor* cambió los combates por turnos por batallas espaciales en tiempo real.



Julian. *X-COM: Apocalypse* le encargaba al jugador defender solo una ciudad, Mega-Primus, en lugar de toda la Tierra, pero era mucho más complicado debido a las diversas organizaciones dentro de la ciudad que tenía que mantener. "La idea fue que estas mega-ciudades fueran una parodia de las grandes ciudades existentes", dice Julian, "con múltiples facciones compitiendo por influencia y control". Esta vez, los extraterrestres son seres interdimensionales que se trasladan directamente a tu ciudad. "Pero al mismo tiempo", dice Julian, "debes ser consciente de que hay otras organizaciones en la ciudad que necesitas para mantenerte feliz". Las corporaciones reaccionarán a cosas como daños colaterales a la ciudad, e incluso podrían ser lugar de infiltración por parte de los propios aliens.

Por si no fuera suficientemente complicado, el juego ahora se jugaba en tiempo real (aunque todavía había una opción para cambiarlo a combate por turnos). Julian recuerda que desarrollar un juego en tiempo real tan sofisticado fue un auténtico dolor de cabeza: "Tuvimos que hacer una IA basada en tiempo real, y tuvimos que lidiar con todos los problemas de animación y sincronización a los que se tienen que enfrentar los juegos en tiempo real".

El desarrollo se alargó alrededor de dos años y medio, y estuvo marcado por desacuerdos con MicroProse sobre el aspecto del juego. "MicroProse no entendía del todo los gráficos", dice Julian. "Se llevaron todos los gráficos hechos por nosotros: tenían un equipo de arte mucho más grande, e hicieron algunos diseños realmente buenos con este tipo de vehículos y cosas retrofuturísticas". Pero el equipo quería usar herramientas de gráficos 3D para crear los assets, y Julian estaba menos que impresionado con los resultados. "Tenían esta idea demasiado ambiciosa. Este famoso artista de ciencia ficción que hizo muchas portadas de libros iba a construir estos extraterrestres realmente sofisticados en plastilina e iban a escanearlos en 3D y luego renderizarlos. Observé los modelos de plastilina que usaban y obtuvieron algunos detalles sorprendentes que no pudieron replicar en el juego". Y aunque Julian no estaba contento con los gráficos, no había nada que pudiera hacer. "No tenía control sobre su departamento de arte. Querían hacer cosas increíblemente brillantes, que terminaron pareciéndose a Mr Blobby". *Apocalypse* marcó el final de la participación de Julian en la franquicia *X-COM*, aunque Mythos Games comenzaría a desarrollar un sucesor espiritual con *Dreamland Chronicles: Freedom Ridge*. Este juego presentaba una Tierra siendo conquistada por extraterrestres parecidos a dinosaurios, pero Mythos lo pasó mal para encontrar una distribuidora, y el desarrollo se terminó, junto con Mythos Games, en 2001. *Dreamland* vive, en cierta manera, dentro de *Phoenix Point*, el último juego del nuevo estudio de Gollop, Snapshot Games. "Algunas ideas de aquello están en realidad en *Phoenix Point*", dice, "incluyendo el apuntado a partes del cuerpo y el sistema de puntería en primera persona. Eso fue en realidad en *Dreamland* en el año 2000. Y también la parte del Geoscape del *Dreamland* original es algo similar en algunos aspectos a *Phoenix Point*: la idea de que los alienígenas ya están construyendo estas grandes estructuras, y que tienes que hurgar para hacerte con cosas realmente básicas".

Mientras Mythos Games trabajaba en el malogrado *Dreamland Chronicles*, MicroProse continuó haciendo juegos de la saga *X-COM*, aunque comenzaron a alejarse cada vez más del original por turnos. *X-COM* de 1998, que en realidad se estableció antes de *Apocalypse* en la línea de tiempo, llevó la lucha al Espacio, ya que las corporaciones de la Tierra buscaban encontrar nuevos recursos en sistemas estelares distantes para reconstruir una Tierra destrozada. Era una combinación de gestión de base y simulación de vuelo en tiempo real: el jugador repelería los ataques alienígenas saltando a una nave espacial y derribando las fuerzas saqueadoras. Aunque en su mayoría fue bien recibido,



» [PC] *X-COM: Enforcer* abandonó todos los elementos tácticos para convertirse en un shooter en tercera persona.

con una puntuación de 8/10 en *Edge*, el juego se vendió mal y compartía poco ADN con los *X-COM* anteriores. "*X-COM Interceptor* fue realmente una tangente más que la continuación de la saga", señala Julian. Casi al mismo tiempo, Hasbro Interactive compró MicroProse, y dos de sus estudios de desarrollo se cerraron poco después. MicroProse dejaría de existir como empresa en 2001, cuando Hasbro vendió su propiedad intelectual restante a Infogrames.

Hasbro lanzó dos títulos más de la saga. *X-COM: First Alien Invasion* de 1999 fue un título de bajo presupuesto que formó parte de la gama de 'Juegos de correo electrónico' de Hasbro: esta versión simplificada solo se podía reproducir por correo electrónico y dejó de ser jugable cuando Hasbro cerró los servidores. *X-COM: Enforcer* de 2001, mientras tanto, eliminó la estrategia para ofrecer un juego de disparos en tercera persona donde el jugador controlaba un robot "ejecutor" que eliminaba a los alienígenas invasores. *PC Gamer* lo catalogó como "uno de los peores spin-offs sacados nunca para PC". *Enforcer* se creó a partir de las cenizas de dos juegos cancelados, *X-COM: Genesis* y *X-COM: Alliance*. *Genesis* fue "un intento de volver a las raíces" pero con un motor 3D, señala Julian. Fue dirigido por el equipo de Dave Ellis en MicroProse Chapel Hill, que había trabajado en *Interceptor*, y estaba programado para su lanzamiento en 2001. Pero Hasbro canceló el juego a finales de 1999 y cerró el estudio poco después.

X-COM: Alliance, por otro lado, comenzó a desarrollarse en MicroProse UK en 1996 y tiró de una jugabilidad similar a *Hired Guns* de Amiga, con el juego dividido en cuatro pantallas que reflejaban los puntos de vista de cada una de sus tropas. Pero Hasbro cerró la oficina británica en 1999 y pasó el desarrollo a EE.UU. Poco después, el proyecto se suspendió y los assets se usaron para hacer *X-COM: Enforcer*, un juego mucho más simple. *X-COM: Alliance* volvió a la vida brevemente en Infogrames en 2001, pero fue cancelado en 2002. Julian recuerda haber visto a *Alliance* en un gran stand durante el E3 de 1999. "Subí para probarlo, y hubo un tipo de MicroProse que me asaltó porque no había nadie más jugando. Me preguntó si estaba familiarizado con *X-COM*, y le dije: "Sí, solo un poco". "Fue interesante, en el sentido de que era un juego de disparos en primera persona basado en escuadrones donde controlabas a cuatro soldados, y cada uno tenía su propia vista en una pantalla separada. Pero no estaba funcionando bien. Recuerdo que lo jugué durante dos minutos y mi soldado comenzó a pararse en un ángulo realmente extraño de aproximadamente 60 grados desde la vertical. No era realmente jugable". Julian lamenta el triste destino de la serie original *X-COM*: "Básicamente salió con un gemido". Pero ahora, con los reinicios de *X-COM* de 2K y un sucesor espiritual en forma de *Phoenix Point*, finalmente la saga tiene un legado del que estar orgulloso. *

CONVERTIR X-COM EN XCOM

Cómo Firaxis y 2K revitalizaron la franquicia



XCOM: ENEMY UNKNOWN
2012

■ Firaxis revivió la asediada marca *X-COM* en 2012 con este reinicio bien recibido, que eliminó el guion y combinó los nombres *X-COM: UFO Defense* y *UFO: Enemy Unknown*. Se mantuvo fiel al original por turnos, pero refinó y actualizó muchos de sus sistemas.

THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED
2013

■ Este shooter en tercera persona languideció en el limbo antes de salir en 2013. Desarrollado principalmente por 2K Marin, tenía la intención de trazar la formación de XCOM en los años sesenta, en el apogeo de la Guerra Fría.





XCOM: ENEMY WITHIN
2013

■ Esta actualización de *Enemy Unknown* se lanzó en 2013 y presenta varios añadidos y mejoras, incluyendo soldados cyborg, misiones de defensa de base y una facción enemiga llamada EXALT, una organización humana que se ha puesto del lado de los alienígenas.

XCOM 2
2016

■ Firaxis lanzó esta secuela, con el giro de que XCOM había perdido la guerra en el primer juego. De manera similar a *Dreamland Chronicles*, los aliens controlan la Tierra y los jugadores lideran la resistencia. El diseño de nivel más personalizado y la variedad de misiones lo convirtieron en un verdadero éxito.





XCOM 2: WAR OF THE CHOSEN
2017

■ Esta expansión presenta nuevas facciones rebeldes y tres nuevos enemigos conocidos como 'The Chosen' (los Elegidos). También añade una facción neutral 'The Lost' (los Perdidos), zombis que atacan a humanos y alienígenas por igual.



LA GUÍA DEFINITIVA Gemini Wing

Es nuestro tipo de coin-op. Sin argumento, solamente enjambres de bichos gigantes para exterminar. Retro Gamer abre la lata de repelente de insectos y se enfrenta al legendario y zumbón shooter de Tecmo.

Texto de Martyn Carroll



Los power-ups siempre han formado parte de los shoot'em-ups. Con una pequeña nave bajo asedio constante era imposible traspasar la flota enemiga con proyectiles del tamaño de un guisante, ¿verdad? Por eso, los desarrolladores introdujeron power-ups para equilibrar la balanza y dejar ejemplos memorables en nuestra retina. *Moon Cresta* y su sistema de acoplamiento fue uno de los pioneros, al igual que *Gradius* con su "Power Meter" configurable o el versátil orbe "Force" del inimitable *R-Type*.

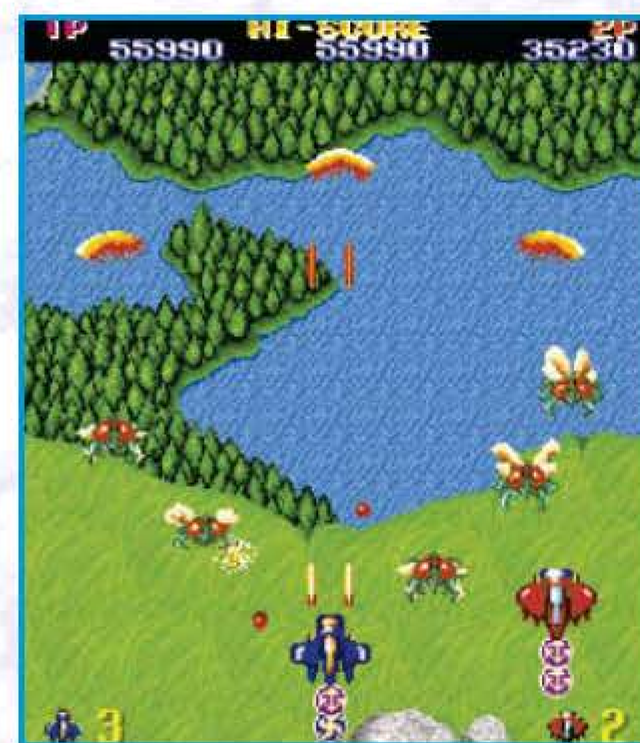
Con tanto shooter en el mercado a finales de los 80, eran las innovaciones en el ámbito de los power-ups las que diferenciaban un arcade de otro, y esa fue una de las grandes bazas de *Gemini Wing*. La coin-op de Tecmo era un shooter vertical al uso en el que te enfrentabas a hordas enemigas durante siete niveles. Diferentes escenarios, final bosses, dos jugadores simultáneos, nave roja y nave azul... Todo cosas estándar.



» [Arcade] El suave scroll parallax del nivel inicial es una auténtica delicia visual.

Sin embargo, su sistema de power-ups era muy ingenioso. Las cinco armas especiales (más speed-ups y 1UPs) se ocultaban en esferas flotantes llamadas "gunballs". Dichas esferas eran liberadas al eliminar ciertos enemigos, especialmente The Bringer, que portaba varias gunballs. Una vez recogidas, las gunballs se encadenaban en la parte posterior de la nave, como una cola de destrucción masiva, y podían ser activadas en el orden de recolección. El truco residía en reservarlas para los duelos contra los gigantescos jefazos, ya que eliminarlos con el disparo estándar era bastante complicado. Afortunadamente, si eras derribado, las gunballs simplemente se dispersaban, dándote la oportunidad de recogerlas de nuevo.

Otro detalle importante, si eras poseedor de más de tres gunballs, el otro jugador podía conseguir algunas para él. Esto se introdujo para fomentar el intercambio, pero para algunos jugadores (los mismos que hacían la puñeta ▶



» [Arcade] Ciertas similitudes con *Xevious* de Namco, un juego que sirvió de inspiración.



LAS CONVERSIONES

¿Cuál de las adaptaciones se convirtió en la abeja reina?



COMMODORE 64

Esta versión es realmente rápida y recrea a la perfección el ritmo frenético de la coin-op original. Los gráficos carecen de definición pero el scroll es suave y la acción está acompañada por la fantástica banda sonora de Barry Leitch. La multicarga en cinta es un lastre así que recomendamos que juguéis desde disco.



ZX SPECTRUM

Los sprites y escenarios se muestran en aburrido monocromo pero tus disparos y los del enemigo muestran color para que, al menos, puedas distinguir qué está sucediendo. Los gunballs no aparecen tras tu nave, sino en el marcador de la derecha, lo que ayuda a que todo transcurra a un ritmo bastante rápido.



AMSTRAD CPC

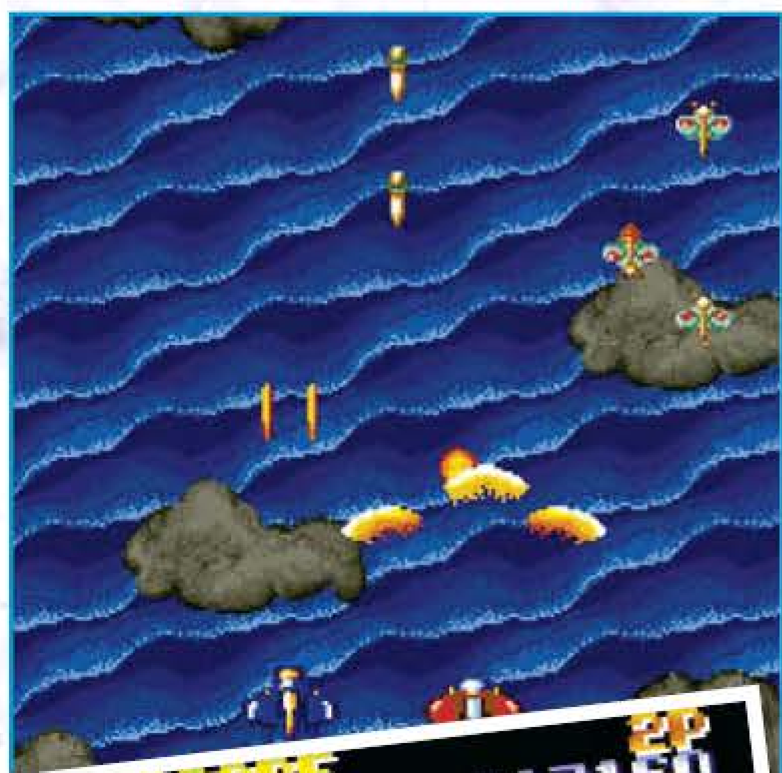
Un escalón por encima de la versión Speccy. La paleta de 16 colores hace auténticas maravillas, aunque el movimiento de sprites y el scroll resultan algo toscos, dando como resultado una experiencia algo frustrante en un título exigente desde el inicio. Nuestro consejo es que utilices pokes para vidas infinitas.

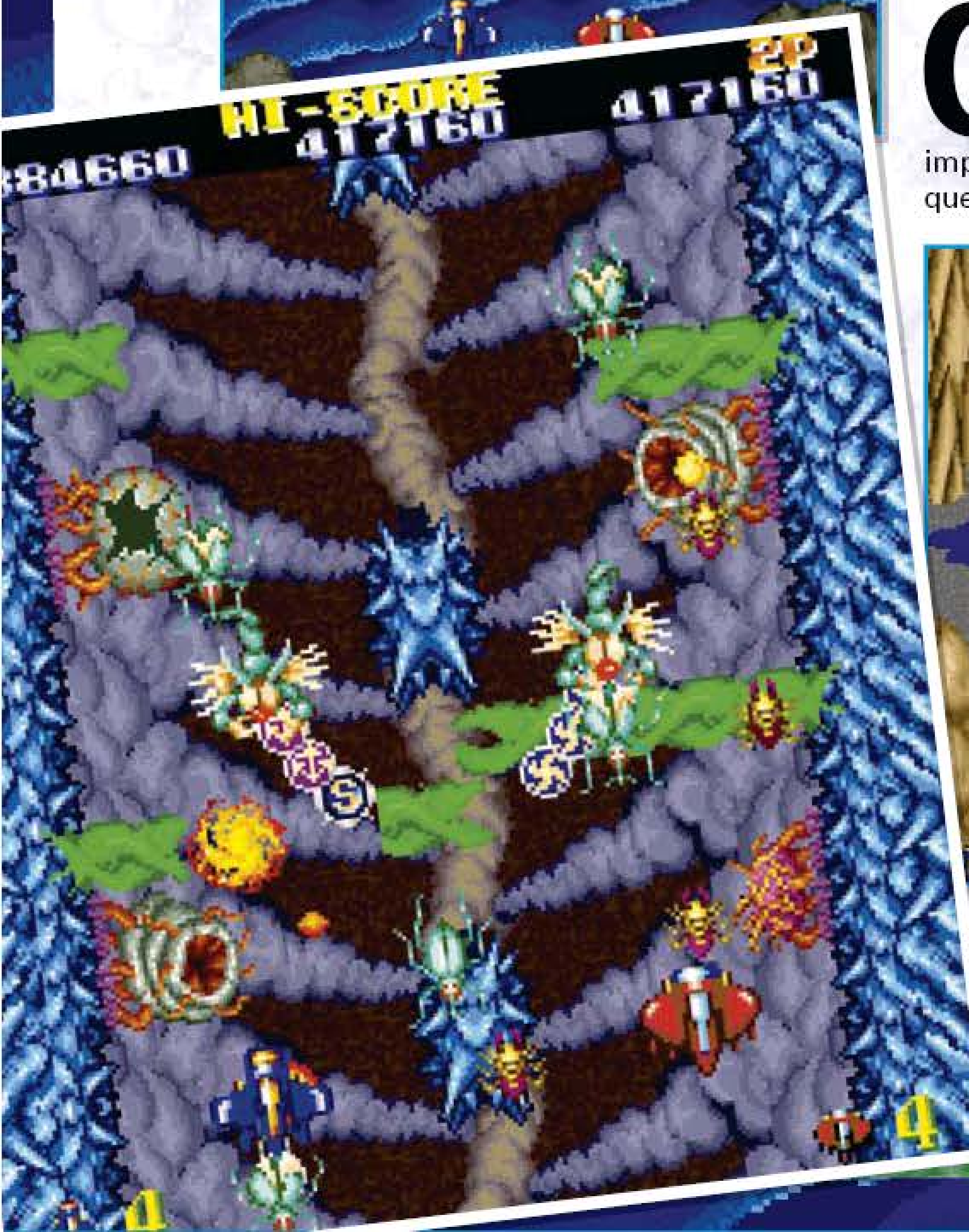


MSX

¿Qué podemos decir de este irrisorio port de Spectrum que se juega mucho más lento que el no-excesivamente-veloz original de Speccy, que apenas posee audio excepto algunos FX y que se adaptó tan torpemente que mostraba opciones de joysticks "Kempston" y "Sinclair"? Lo menos posible, un auténtico desastre...

» [Arcade] El clima tormentoso y la caída de rayos dan vidilla a la impresionante cuarta fase del juego de Tecmo.





"Si eras poseedor de más de tres gunballs, el otro jugador podía conseguir algunas para él"

en *Gauntlet*, por ejemplo) era una obligación robar los suministros del compañero obtenidos con tanto esfuerzo.

El sistema de power-ups recibió grandes elogios por parte de la prensa. "A primera vista es otro shooter en formato vertical, aunque razonablemente elegante", comentó Nick Kelly de *Commodore User* en enero de 1988. Lo que le convirtió de "ordinario" a "excelente" fueron las gunballs. "No me extrañaría que *Gemini Wing* se convirtiera en juego de culto".

Ciaran Brennan de *Your Sinclair* también alabó su jugabilidad "directa" y sus gráficos "impactantes". "Destaca en el apartado visual, con impresionantes gráficos y escenarios que hay que ver para creer. Altamente recomendado, especialmente para dos jugadores". Sin duda, los gráficos eran fantásticos. No había estrellas tililantes en el negro espacio, sino fondos altamente detallados que utilizaban scroll parallax para aportar profundidad. Curiosamente, el hardware de *GW* era un modesta configuración Z80, afinada, eso sí, con ingeniosas artimañas visuales. El mismo hardware se utilizó para *Silkworm*, el popular shooter horizontal de Tecmo que apareció poco después.

Gemini Wing fue lanzado como kit para muebles JAMMA verticales en octubre de 1987. Dos años después, Virgin Games licenció el shooter de Tecmo para ordenadores.

Virgin encargó a Imagitec Design, con sede en Yorkshire, el desarrollo de versiones para ZX Spectrum, Amstrad CPC y Commodore 64, además de Amiga y Atari ST. Imagitec era conocida



» [Arcade] La clave para sobrevivir es The Bringer (arriba a la derecha), que trae consigo deliciosas gunballs.



» [Arcade] *Gemini Wing* era lo más parecido a *La tienda de los horrores* cuando te acercabas a la batalla final.



ATARI ST

Los gráficos parecen estar creados con el STOS y la banda sonora resulta estridente, pero se trata de una sólida versión que recrea fielmente la jugabilidad de la coin-op original perdiendo algo en gráficos. Después de jugar a las versiones de 8 bits se agradece que permita la esencial participación del segundo jugador.



AMIGA

Las pantallas lo dicen todo. Obviamente se trata de un port directo de Atari ST, los sprites y la utilización del color son idénticos. Como de costumbre, el scroll es un poco más suave y la principal diferencia es el apartado audio, que se beneficia de algunos samples, por ejemplo los efectos sonoros de rayos y truenos del principio.



SHARP X68000

Prácticamente inalcanzable para los jugadores occidentales en su momento, es la mejor versión con diferencia. Cien por cien exacta al original y, a diferencia de las otras versiones, cuenta con un botón para liberar power-ups. Una ingente cantidad de opciones de configuración redondean este gran port.

por el desarrollo de *Bloody Valley* y *Butcher Hill* para Gremlin, además de algunos trabajos de conversión para otros editores. El equipo de Imagitec se encargó de elaborar versiones más que decentes para todas las plataformas cumpliendo los plazos de tiempo. El número de septiembre de 1989 de *The Games Machine* analizó todos los ports (excepto el de CPC que llegó después del cierre), otorgando un 62% a C64, 69% para Spectrum y 71% en ST y Amiga. El encargado de analizar las versiones, Mark Caswell, lo resumió así: "uno de los mejores ejemplos" en la actual cosecha de conversiones de recreativa.

Las adaptaciones de 8 bits eran para un solo jugador, aunque una preview del juego de C64 en el número 52 de *Zzap!64* revelaba que, inicialmente, ofrecía juego cooperativo, con prueba de pantalla incluida, pero se desechó por alguna razón (la revista puntuó más adelante la experiencia para un solo jugador con un 65%). Afortunadamente las versiones para 16 bits contaban con juego cooperativo, pero ninguna de ellas se atrevió a recrear el scroll parallax del arcade, lo que condujo a odiosas comparaciones con el impecable y recientemente lanzado *Xenon 2: Megablast*.

No sabemos cómo funcionó en ventas en su etapa full price, pero podemos hacernos una idea de su popularidad echando un ojo al relanzamiento bajo el sello Mastertronic Plus. En todos los formatos vendió 36.000 copias, lo que realmente es bastante poco para un título budget. En comparación, *Silkworm*, el otro shooter de Tecmo, licenciado también por Virgin Games, vendió 135.000 copias con el sello Mastertronic Plus. Si sentís curiosidad sobre el porcentaje de ventas del relanzamiento de *Gemini Wing*, fue así: C64 34%, Amstrad CCPC 23%, Spectrum 20%, Amiga 15% y ST 8%.

El shooter fue lanzado más tarde en dos plataformas más. La versión MSX recibió un port más que perezoso de la adaptación para Spectrum, lo cual supuso una vergüenza en comparación con los shooters de Konami y Compile disponibles para el sistema. Muy superior fue el port para Sharp X68000, adaptado por Sacom y lanzado en 1990. Como era de esperar en este poderoso hardware, la conversión fue perfecta, scroll parallax incluido.

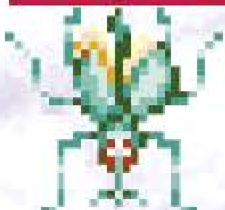
Y esto fue todo para *Gemini Wing*. No hay versiones de consola y, aún más sorprendente todavía, no ha sido incluido en ninguna recopilación retro. Habría sido un integrante idóneo para la colección *Tecmo Classic Arcade* lanzada para Xbox en 2005, pero no fue incluido. Ni tampoco aparece *Silkworm*, sin embargo *Swimmer* and *Senjyo* sí están entre los once elegidos... Muy extraño.

Gemini Wing no ha caído en el olvido, pero se ha quedado atrás, semioculto entre las grietas del paraíso shooter. Qué mejor excusa para darnos un homenaje de insectos, gunballs y final bosses made in Tecmo.



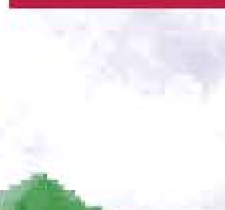
» [Amiga] No presentaba scroll parallax, pero aun así se trataba de una gran conversión.

BEETLE





GRUBBY



SPIDER

GUNBALL/POWER-UPS

SI QUIERES SOBREVIVIR NECESITARÁS ESTOS PODERES



THREE-WAY SHOT

Posiblemente el power-up más común del juego. Lanza tres disparos mortales: uno frontal y otros dos en ángulos de 45 grados.

HOMING MISSILES

Dispara una serie de cohetes que persiguen a los enemigos cercanos. El power-up definitivo para masacrar final bosses.

WIDE BEAM

La bomba inteligente. Una llamarada del ancho de la pantalla que destruye todo a su paso. Perfecto para multitudes.

SWINGING FIRE BAR

Un chorro de fuego letal también conocido como el 'Limpiaparabrisas de la muerte' según las versiones domésticas.

SPARK HURRICANE

Despliega orbes giratorios de energía en círculos causando graves daños. Resérvalos para los resistentes final bosses.

SPEED-UP

El clásico power-up. Utiliza uno para moverte más rápido y otro para acelerarte aún más. Uno es más que suficiente.

EXTRA LIFE

No son muy habituales pero los iconos de 1UP aparecen en ocasiones. En modo dos jugadores habrá disputa...

BONUS POINTS

250 Aumenta tu score con 20.000, 50.000 o 100.000 puntos de bonus. Genial, pero no arriesgues la vida por ello.

PEZ VOLADOR



MOSCÓN



MOSCA VERDE



THE BRINGER



JEFAZOS

Cómo domar a los final bosses de Gemini Wing





MASA FLOTANTE

■ Esta 'cosa' tan fea emerge del océano y flota por la pantalla disparando pequeñas balas. Su punto débil es un... orificio que aparece ocasionalmente para lanzar bolas de fuego.

CÓMO DERROTARLO:

■ La pequeña apertura es su punto débil. Cuando aparezca, utiliza una gunball en su vía de escape. Los Homing missiles son efectivos, al igual que el Three-way shot si estás cerca.



MORSA GIGANTE

■ Este apuesto mamífero marino emerge de la cascada moviéndose de izquierda a derecha y disparando burbujas mortales por su boca. En ocasiones se oculta tras la catarata.

CÓMO DERROTARLO:

■ Es posible destruir a este jefazo utilizando tu arma estándar, ya que es muy sencillo evitar sus disparos. Utiliza power-ups solo para acelerar las cosas.

GUSANO DOBLE

■ Los gusanos que escupen láser de la portada te esperan al final de la segunda fase. Su movimiento parece impredecible, pero se basa en tu posición en pantalla.

CÓMO DERROTARLO:

■ Su ataque láser es letal, intenta atraerlo y apártate de su trayecto en el último segundo. Centra tu fuego en uno de los gusanos antes de acabar con el otro.

REY CIEMPIÉS

■ Esta espeluznante escolopendra se mueve sigilosamente por sus dominios, desapareciendo para emerger en otro lugar. No dispara, prefiere aplastarte a su paso.

CÓMO DERROTARLO:

■ No pierdas el tiempo disparando a su cuerpo. Su cabeza es el único punto débil, así que espera a que emerja y utiliza power-ups. Los Homing missiles funcionan bien.





NAVE NODRIZA

■ Para un juego repleto de enemigos de carne y hueso, la nave de la quinta fase es una aportación curiosa. Múltiples torretas (ojos) te acechan, al igual que grandes cráneos giratorios.

CÓMO DERROTARLO::

■ Olvídate de las calaveras y destruye las ocho torretas de las alas de la nave. Concentra tu fuego en ellas y utiliza power-ups como el poderoso Wide beam.



EMPERADOR LIBÉLULA

■ El jefe final hace honor a su cargo. Ocupa casi toda la pantalla, lo que no facilita maniobrar por su guarida. Lanza dobles disparos y anillos de energía.

CÓMO DERROTARLO:

■ Disparar a su cabeza es inútil. Necesitas apuntar al abdomen cuando esté expuesto utilizando gunballs. Reservaste unas cuantas, ¿verdad?



» [ZX Spectrum] Gavin: "Ahora tengo ideas sobre cómo podría conseguir un framerate más alto, al menos en ciertas versiones de Spectrum."



P&R: GAVIN WADE

Hablamos con el programador de las versiones Spectrum y CPC de Imagitec



¿Cómo conseguiste el encargo de adaptar *Gemini Wing*?
La versión corta sería que nuestro pequeño equipo de desarrolladores, compuesto por Chris Edwards (artista), Barry Leitch (música y FX), Tom Pinnock (programador C64) y yo (programador/productor), estaba muriéndose de hambre en un estudio caro cerca de Catford, en Londres. Una furgoneta blanca y una salida nocturna nos impulsaron por la M1 hasta Ravensthorpe en Yorkshire. *Gemini Wing* fue el primer juego que hicimos para Imagitec.

¿Te sentiste intimidado por la tarea de convertir un shooter tan bullicioso?
No, en absoluto. Chris y yo ya habíamos trabajado en varios juegos juntos, así que pusimos el piloto automático e hicimos lo de siempre. Necesitábamos ocupar los laterales de la pantalla para recrear el ratio vertical de la coin-op y también reducir la demanda de potencia en el pequeño Spectrum, ya que nos topamos con el problema de los power-ups situados tras la nave. Preferíamos centrar la potencia de proceso en mostrar la flota enemiga y el resto de elementos gráficos, así que tomamos la decisión inicial de utilizar el marcador de la derecha para "listar" los elementos/gunballs de la cola de la nave.

¿Tuviste acceso a la máquina de Tecmo durante el desarrollo?
Sí, es todo lo que teníamos. Todas las conversiones se realizaron jugando al arcade original, tomando notas y luego recreando el contenido.

¿Qué opinabas de la recreativa?
Creo que la primera impresión no fue buena, otro shooter vertical. Pero una vez que comenzabas a jugar y descubrías las ventajas de los variados power-ups, se convertía en un ejercicio de gestionar y no perder dichos gunballs. Esto le hacía diferente del resto de shooters.

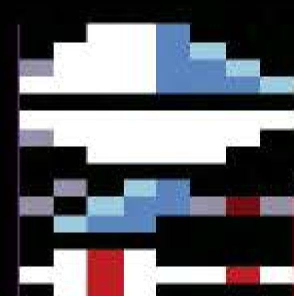
¿Hubo una versión principal?
Estábamos familizarizados con el Spectrum, así que fue el primer port.

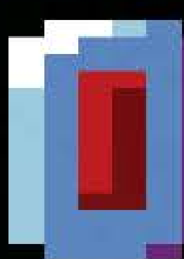
Si tuvieras la oportunidad de revisitar el juego, ¿harías algo diferente?
Hay cosas que habría hecho de manera ligeramente diferente con el aspecto visual de la versión de Spectrum, mejor color de contraste en algunos de los mapas y posiblemente máscaras más amplias en algunos de los sprites para que resaltaran aún más sobre los detallados fondos.

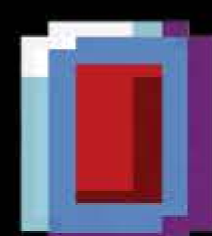
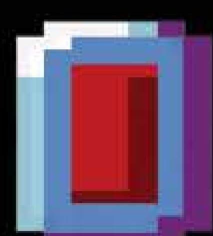
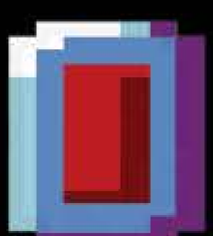
¿Algo más que quieras compartir sobre el periodo de desarrollo de *Gemini Wing*?
Recuerdo claramente el shock de Imagitec al descubrir que todas las versiones fueron completadas a tiempo. Nunca había sucedido antes, por lo que se organizó una fiesta en un pub local para celebrar este gran logro. Me pareció totalmente normal que los proyectos se acabaran a tiempo, pero si les pareció tan increíble, entonces todos contentos.



» [Amstrad CPC] "Mirando atrás, a la versión Amstrad, es sorprendente recordar la implementación de colores tan vívidos en comparación con el port para Spectrum" dice Gavin.








LA EVOLUCION DE CYBERNOID

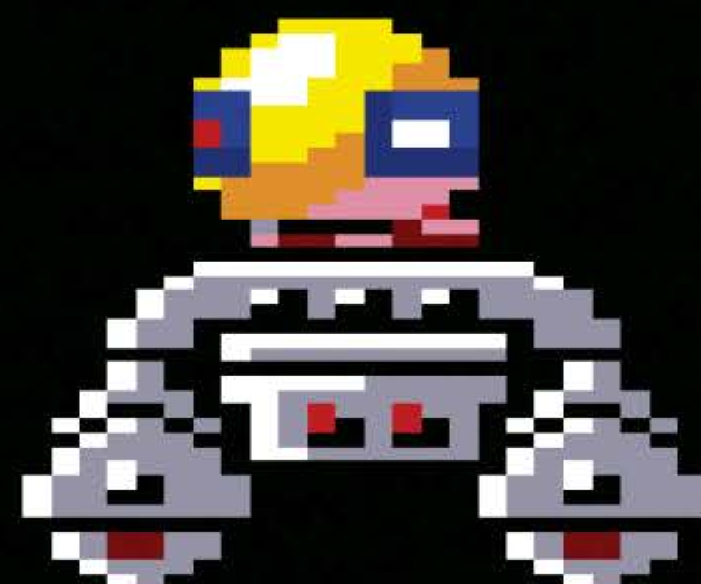
Caracterizado por su original desarrollo e innovadoras mecánicas, este juego de Raffaele Cecco es una evolución de sus títulos previos Equinox y Exolon, y también inspiró su mayor y mejor secuela, Cybernoid II.

Texto de Rory Milne











» [Amstrad CPC] Además de su disparo estándar, el droide de *Equinox* puede recoger y denotar bombas inteligentes.

Raffaele Cecco es quizás más conocido por los clásicos para 8 bits que creó en solitario como programador independiente a finales de los ochenta y principios de los noventa. Pero esa reputación desmerece no solo a su trabajo posterior sino también a su previo *Equinox*. Cecco era solo un adolescente cuando lo desarrolló para el estudio de Berkshire Mikro-Gen, y cómo él mismo dice, estaba más que feliz de recibir consejos de su más experimentado colega Chris Hinsley y del músico Nick Jones. "Era un equipo muy pequeño cuando llegué", dice. "Éramos yo, Chris Hinsley, David Perry, Dave Shea y Nick Jones. Chris era importante en Mikro-Gen; creo que era el primer desarrollador contratado. Era un gran programador, algo mayor y más experimentado que el resto. Me ayudó bastante con *Equinox*. Era mi primer juego completo, solo había hecho antes algunas demos con las que conseguí el trabajo. Chris me ayudó a diseñar el sistema de códigos de colores para las puertas. Además de la programación, se suponía que teníamos que hacer los gráficos. Nick no sabía dibujar pero sabía tocar el piano, así que se encargó de la música en su lugar".

Mientras Nick y Chris ayudaban con los códigos, Cecco decidió que el héroe del juego debería llevar una sola arma recargable. "Fue una decisión pragmática," reflexiona Cecco. "Era mi primer juego, así que lo menos arriesgado era también lo más puro y simple. La necesidad de recargar era una forma sencilla de añadir cierto desafío sin sumar complejidad, y el droide tenía un láser en vez de balas, así que la recarga de energía tenía sentido".

Más que hacer que los láseres del droide fueran lo suficientemente poderosos como para abrir salidas bloqueadas, Cecco desarrolló un objetivo secundario en *Equinox,* consistente en encontrar objetos para superar obstáculos. "No creo que la idea de los obstáculos destruibles a lo *Cybernoid* se me hubiera ocurrido", piensa. "*Equinox* tenía un estilo más de resolver puzles sobre la marcha, en la línea de juegos previos de Mikro-Gen como *Pyjamarama,* en términos de ritmo y exploración. Este era más lento y menos explosivo que *Cybernoid*. Además, estábamos explorando los límites del Spectrum por entonces. No creo que hubiéramos llegado al tope técnico aún, y la idea de destruir grandes porciones de escenario no era algo que pudiéramos considerar todavía".



» Después de desarrollar *Cybernoid II*, Raffaele Cecco produjo los populares *Stormlord* y *Deliverance*.

Una tercera característica en la mecánica fueron unos teletransportadores que podían enviar al droide a áreas con objetos vitales, aunque el desarrollador ha olvidado exactamente cuál era su función. "No recuerdo por qué los metimos", admite. "Yo diría que eran necesarios para ganar acceso a áreas que de otro modo permanecerían cerradas. ¿Por qué si no haríamos que el jugador invirtiera valioso créditos en ellos?".

Antes del lanzamiento de *Equinox* todavía pudieron incluir alguna mecánica extra, como límites de tiempo para completar los niveles, que era algo que juegos posteriores de ciencia-ficción de Cecco no tendrían, al ser ya lo suficientemente tensos sin ellos.

> "Equinox era un juego de resolver puzles sobre la marcha que estaba en línea con otros títulos, como Pyjamarama, en términos de ritmo y exploración"
> Raffaele Cecco



» [Amstrad CPC] Las múltiples entradas y salidas de *Equinox* facilitan la exploración y los retrocesos que requiere el juego.



» [C64] La primera pantalla de *Exolon*. Vas a necesitar toda esa munición y granadas antes de llegar al final del nivel.


» [C64] Tus misiles tienen gran utilidad porque pueden destruir casi todo lo que se les ponga en el camino.

▶ "*Exolon* era más un juego de tiros", argumenta, "así que no creí que necesitara más tensión de la que ya tenía, ya que cada pantalla era una sorpresa que te lanzaba directamente a la acción. Creo que los límites de tiempo funcionan mejor en los juegos de exploración, donde la recompensa por recordar mapas y la ubicación de los objetos es que te ahorras tiempo. Uno de mis juegos favoritos de todos los tiempos era *Super Mario*, y creo que los límites de tiempo en ese juego funcionaban bien, te daban suficiente margen para completar cada nivel siempre que no cometieras demasiados errores. Y cuando ibas mejorando tenías algo tiempo extra para explorar un poco más".

En vez de inspirarse en el clásico plataformas de Nintendo, Cecco rehizo una mecánica de *Equinox* cuando llegó el momento de llevar a *Exolon* más allá de pegar tiros y saltar plataformas. "Los teletransportadores de *Exolon* eran un mecanismo de juego distinto", apunta. "Te permitían salir inmediatamente de la trayectoria de los misiles cuando entrabas en una pantalla. Creo que por entonces era una característica bastante única, y ojalá hubiera tenido tiempo de diseñar más escenarios que los usaran. Pero como *Exolon* era lineal, creo que el teletransporte entre sus pantallas, como en *Equinox*, no habría funcionado."


omo *Equinox*, *Exolon* ponía unos cuantos obstáculos en el camino del héroe, aunque Cecco decidió que podrían ser destruidos con un lanzacohetes antes que ser desbloqueados con objetos. "*Exolon* era lineal: solo tenías que avanzar, esquivar y disparar", considera Cecco, "y creo que los puzles de abrir caminos habrían estropeado esa continuidad. Los cohetes y los obstáculos destruibles encajaban con el estilo de pegar tiros del juego, además de que resultaban más vistosos. *Exolon* era todo acción y espectáculo visual: recuerda que eran los ochenta, piensa en películas de acción muy exageradas como *Acorralado*, *Commando* y *Predator*, que salieron en esa época. *Exolon* era un reflejo de aquello".

Exolon sobrepasó en tres a uno el arsenal de *Equinox* sumando dos láseres a su lanzacohetes. "¡Bueno, los juegos de pegar tiros necesitan armas!", ríe Cecco. "Fue algo muy sencillo, en realidad, y seguro que fue una influencia de las recreativas. El fusil con dos disparos simultáneos hacía más fácil matar a enemigos voladores. Y el lanzacohetes era más sencillo de eliminar: solo había que agacharse y disparar rápido para acabar con los dos niveles de cohetes. Así que había un incentivo para buscar el doble cañón. La mochila lanzacohetes se usaba para acabar con

» [Amstrad CPC] Las pantallas independientes de *Cybernoid* tienen entrada y salida, y no se puede volver a ellas.



» [Amiga] Aunque era un shoot-em'-up, *Cybernoid* tenía elementos plataformeros como ratoneras en plena línea de fuego

> "Cybernoid estaba claramente influido por Equinox en algunos aspectos: la familiaridad entre ambos era obvia, aunque se jugaban de forma bastante distinta"
> Raffaele Cecco

grandes obstáculos estáticos. Se implementó para tener un arma más lenta, pero muy poderosa, que contrastara con los disparos rápidos del fusil. También proporcionaba un efecto espectacular cuando destruías un obstáculo, lo que resultaba muy satisfactorio: ese tipo de feedback visual era importante".

De hecho, en las muy positivas reviews se hacía referencia a las explosiones de *Exolon*, y por eso Cecco doblaría el armamento disponible en su sucesor, *Cybernoid*. "Las armas múltiples eran una cuestión de mentalidad de puzle, en realidad", dice Cecco de *Cybernoid* y su arsenal seleccionable. "Me gustaba la idea de tener que elegir el arma adecuada en un segundo cuando entrabas en una nueva pantalla para maximizar el daño a los enemigos. Mantenía en tensión a los jugadores a lo largo de todo el juego. En términos de número de armas, no creo que solo dos hubieran dado las suficientes alternativas de juego, así que cuatro me pareció una buena cantidad. Era un número lo suficientemente pequeño como para que los jugadores se habituaran a ellas, pero proporcionaba la suficiente variedad para que las cosas estuvieran interesantes, y me permitió pensar en escenarios de juego que favorecieran su uso".

Pero hubo otro aspecto del desarrollo de *Exolon* que fue ignorado por Cecco cuando diseñó los niveles de *Cybernoid*: las salidas de los mismos. "Retrospectivamente, creo que dejé pasar una buena oportunidad al no incluir múltiples salidas de cada pantalla en *Cybernoid*," concede. "Habría inyectado mucha rejugabilidad si se hubiera podido entrar en una nueva pantalla y descubrir que la parte inferior solo es accesible desde un camino previo que no se ha cogido. Quizás quería mantener el juego más fluido al ser lineal y no poder retroceder. Pero, si pudiera volver atrás, hubiera dado a los jugadores múltiples salidas y la posibilidad de volver sobre tus pasos, no solo para que la exploración fuera más profunda, sino también para ofrecer distintas rutas".

En lo que respecta a volver atrás en los niveles de *Cybernoid*, sobre todo con lo bien que había funcionado en *Equinox*, Cecco dice que la culpa la tuvieron los plazos. "*Cybernoid* estaba claramente influido por *Equinox*", anota, "aunque se jugaban muy distinto. Es una pena no poder retroceder en *Cybernoid*, pero esa decisión se tomó en base al tiempo que se tenía".

Aunque *Cybernoid* carecía de esos detalles de desarrollo establecidos en el, estéticamente similar, *Equinox*, el último proyecto de Cecco incluía mecánicas que no estaban en su proyecto de debut. "Había tantos enemigos en *Cybernoid* que un escudo era esencial", observa Cecco. "Seamos honestos: el juego era infernalmente difícil, así que el escudo era una red de seguridad para que los jugadores menos hábiles pudieran avanzar algo más".

Hubo más cambios, pero, a diferencia de los escudos (nacidos del exoesqueleto de *Exolon*), las mecánicas de power-ups de *Cybernoid* fueron enteramente originales. "Era un elemento basado en el riesgo y la recompensa: destruye a los enemigos para obtener power-ups", explica Cecco, "por ejemplo la maza giratoria o la munición para el arma que tengas seleccionada. En aquel punto encontraba cada vez más fácil implementar ideas nuevas en Spectrum, así que sumar los objetos que se recogían como un elemento adicional de mecánica me parecía una cosa natural. Me gustaba la idea ▶

ETAPAS DE LA EVOLUCIÓN

Cosas a recoger

De llaves para abrir zonas cerradas a recargas pasando por armas múltiples.

EQUINOX



■ No puedes llegar muy lejos en *Equinox* sin recoger objetos, y esa es una de las principales metas del juego. Además de recipientes radioactivos hay créditos para transportadores y pases de nivel. El juego también tiene puzles de llaves y cerraduras, donde tendrás que encontrar objetos para superar obstáculos.

EXOLON



■ Hay cuatro objetos que recoger en *Exolon*, aunque el rifle de dos cañones viene incluido en el exoesqueleto que da título al juego. El resto de objetos son munición para el rifle normal y cohetes, que te tendrás que currar, porque siempre están ubicados detrás de las líneas enemigas.

CYBERNOID



■ Amasar armas y escudos es importante en *Cybernoid*, y el objetivo secundario del juego también gira en torno a la recolección. Además de sobrevivir, tendrás que recuperar una cantidad determinada de joyas y minerales valiosos de tus oponentes en cada nivel, lo que implica una cantidad absurda de tiros y saqueo. Y todo contrarreloj.

ETAPAS DE LA EVOLUCION Armas y munición

Como un arma llevó a un exoesqueleto y a alternar arsenales



EQUINOX

■ *Equinox* tiene dos armas: hay una bomba inteligente de un solo uso escondida en cada uno de sus niveles, pero la mayoría del tiempo tendrás que trabajar con el fiable láser para acabar con tus oponentes. La mala noticia es que tienes munición limitada y tendrás que buscar recargas.



EXOLON

■ Siendo más run-and-gun que juego de plataformas, no es de extrañar que *Exolon* tenga un buen armamento. Además del láser, hay un doble disparo para enfrentarse a unos lanzamisiles de dos cañones, un exoesqueleto a prueba de minas y un lanzacohetes que destruye obstáculos.



CYBERNOID

■ *Cybernoid* solo tiene tres armas más que *Exolon*, pero cuatro de ellas (bombas, minas, rebotadoras y buscadores de calor, más un escudo) se lleva simultáneamente y pueden intercambiarse entre sí. *Cybernoid* tiene también una maza volteadora y un cañón trasero de uso ilimitado.



CYBERNOID II

■ En vez de cuatro armas seleccionables, esta secuela propone seis distintas (las nuevas son bombas de tiempo, inteligentes y rastreadoras). El cañón trasero y la maza vuelven en *Cybernoid II*, pero también se incluye la posibilidad de usar una segunda maza.

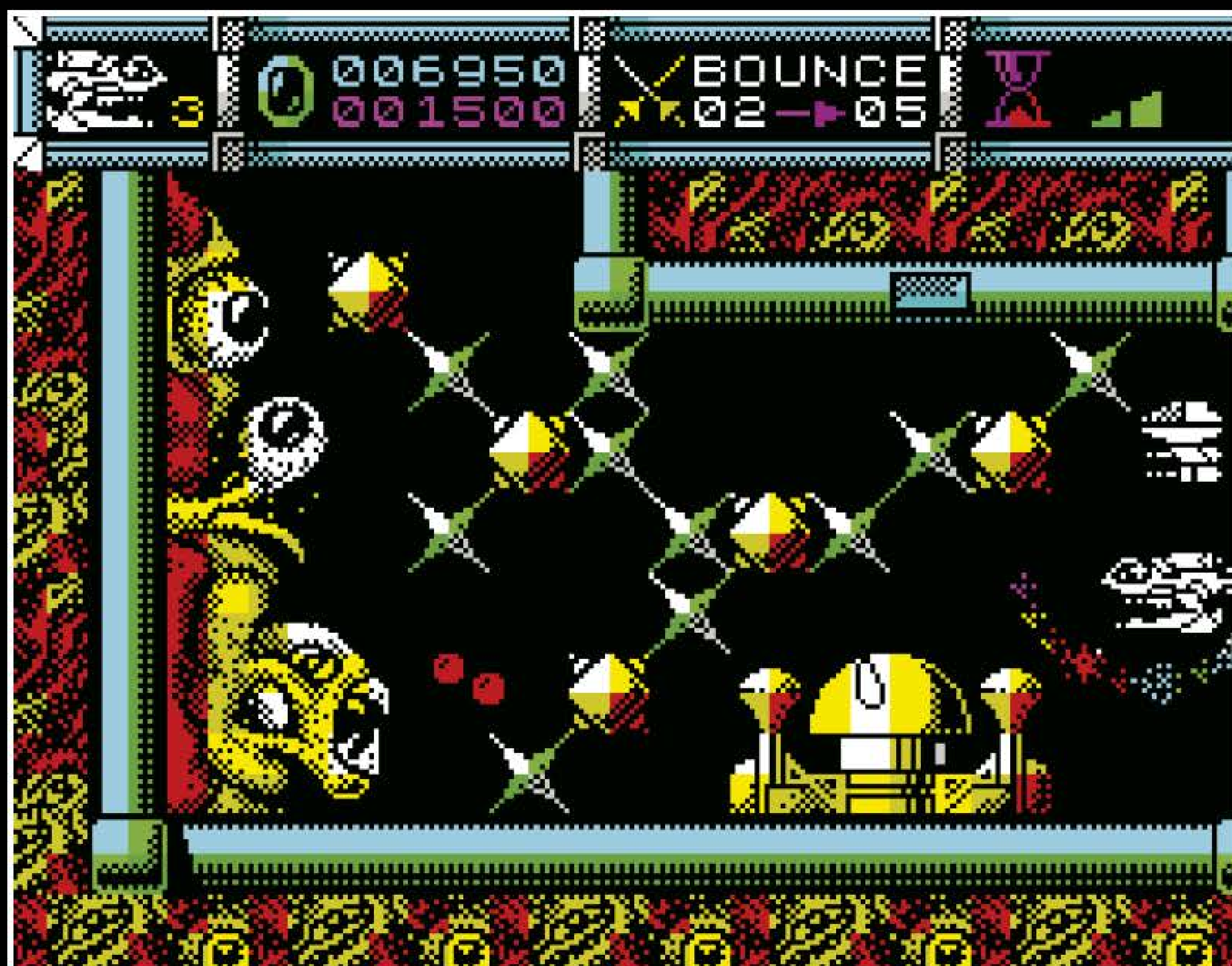
de los enemigos soltando objetos cuando los destruías, ya que eran un incentivo, aparte del elemento sorpresa de ver qué dejaban tras desaparecer".

Una segunda desviación de *Exolon* fue la de incluir un límite de tiempo para cada pantalla, como en *Equinox*. "Encajaba con *Cybernoid,* donde ibas en una nave y no a pie. Todo contribuía a la sensación de urgencia del juego. No podías relajarte jugando a *Cybernoid*, hasta la gravedad jugaba en tu contra y tenías que presionar 'arriba' para mantener la altitud".

Cecco también incluyó en *Cybernoid* secciones de plataformas en las últimas pantallas del juego, en la línea de los de *Exolon*. "Nunca pensé en *Exolon* o *Cybernoid* como juegos de plataformas", aclara, "o, al menos, no estaba claro en mi cabeza cuando los estaba diseñando. Los consideré juegos de acción, y usé elementos de plataformas para completar la acción, antes que distraer de ella. Usé elementos de los escenarios para crear obstáculos sin pensar en 'plataformas.' Pero al final, desde el momento en el que el jugador tiene que gestionar el escenario para aterrizar en algún sitio (o saltar hacia otro), supongo que los juegos se ganaron la fama de juegos de plataformas por defecto, incluso aunque no fuera su esencia. Para mí, un juego de plataformas es más como *Donkey Kong* o *Super Mario*".

En realidad, *Cybernoid* nunca fue un juego de plataformas, un shoot-'em-up o un puzle, pero funcionaba en la onda de esos tres géneros, y su mecánica ecléctica encajó tan bien entre los jugadores que rápidamente se pensó en una secuela. "No recuerdo demasiados detalles sobre la decisión de ampliar el armamento", dice Cecco acerca del paso de cuatro en *Cybernoid* a seis en *Cybernoid II*, "ni recuerdo por qué algunas se alteraron o se escogieron para ser sustituidas. Pero puedo especular que esas decisiones se basaron en dar a los jugadores nuevas mecánicas y opciones. Era un buen equilibrio entre dar a los jugadores algo nuevo y no alterar el desarrollo que habían disfrutado antes".

En términos de inspiración, Cecco da crédito a los arcades de los ochenta por las bombas rastreadoras de *Cybernoid II*, que se mue-



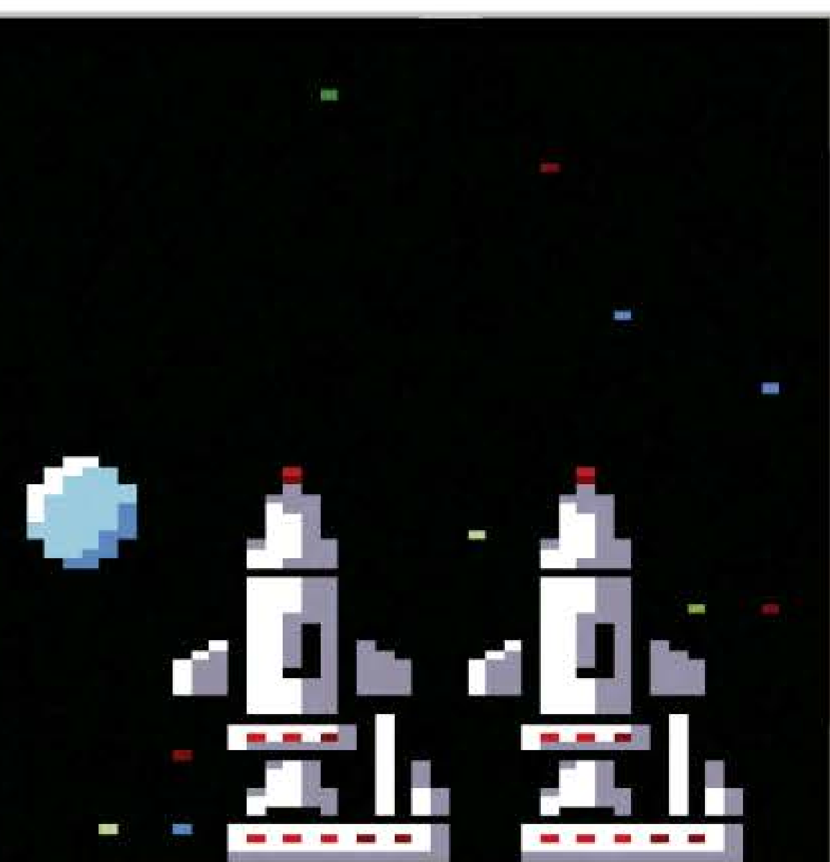
» [ZX Spectrum] La versión Spectrum de *Cybernoid II* tiene niveles aún más laberínticos que *Cybernoid*.



» [C64] En vez de minas terrestres, *Cybernoid II* tiene bombas de tiempo, que detonan segundos después de ser lanzadas.



» [NES] La versión NES de *Cybernoid* tiene tres modos de dificultad; 'Lethal Mode' es aún más duro que el original de Spectrum.



"Creo que el límite de tiempo encajaba con el ritmo frenético de Cybernoid, donde te movías en una nave y no a pie"
Raffaele Cecco

ven por los bordes de la pantalla, y su secuela, el cañón lateral que disparaba a la vez que un láser frontal. "Estaba influido por juegos como *R-Type*, con su despliegue de armas", reconoce el desarrollador. "Las bombas rastreadoras eran fáciles de programar, desde el momento en el que usaban parte de los mismos criterios de movimiento de algunos enemigos de *Cybernoid*. El disparo doble no requería mucho trabajo, era un power-up bastante estándar para una nave especial. Mejoraba bastante el disparo porque requería menos precisión, y el jugador podía concentrarse en otra cosa de las que sucedían en pantalla".

De las muchas otras novedades que *Cybernoid II* aportó sobre su predecesor, Cecco subraya una en particular: las rutas alternativas a lo largo de los niveles. "Como mencioné antes, no incluir rutas alternativas y varias salidas en las pantallas fue una oportunidad perdida en *Cybernoid*," reitera Cecco. "No puedo recordar por qué no las implementamos, pero algo que sí puedo decir es que no creo que esas rutas alternativas hubieran multiplicado la dificultad de *Cybernoid*. Pero tampoco me siento demasiado mal viendo como lo incluimos finalmente en *Cybernoid II*, donde tiene la utilidad de diferenciar los dos juegos sin que el resultado se desvíe demasiado del concepto original".

Crítica y público estuvieron de acuerdo en que *Cybernoid II* mejoró a su predecesor sin necesidad de copiarlo descaradamente. El deseo de Cecco de ir en nuevas direcciones, sumado a la ascensión de los videojuegos de 16 bits, acabó con las posibilidades de prolongar la saga *Cybernoid*. "Creo que una versión con scroll de *Cybernoid* habría sido la siguiente opción si hubiéramos continuado con la franquicia," vaticina Cecco. "Eso habría funcionado realmente bien en un juego estilo *Cybernoid*. Y habría sido técnicamente posible, ya que yo mismo había creado juegos con scroll como *Stormlord* y *Deliverance* en los últimos tiempos de mi relación con Hewson. Desafortunadamente, la oportunidad nunca llegó a fraguarse ya que me fui de Hewson por aquella misma época y mi interés se centró en máquinas de 16 bits como Atari ST y Amiga."



» [ZX Spectrum] Los envases recuperados de los enemigos derrotados en *Cybernoid* mejoran tu arma o escudo activos.

ETAPAS DE LA EVOLUCIÓN
Conoce tus límites

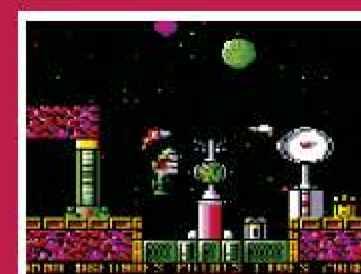
De las barras de energía en los disparos y power-up limitados

EQUINOX



■ Todo en *Equinox* está limitado: combustible del droide, la munición, energía y el tiempo para completar cada nivel. Por suerte, el combustible y la munición se pueden recuperar, pero quedarse sin el primero implica perder una vida. La energía y tiempo son finitos, lo que inyecta una sensación de urgencia al juego

EXOLON

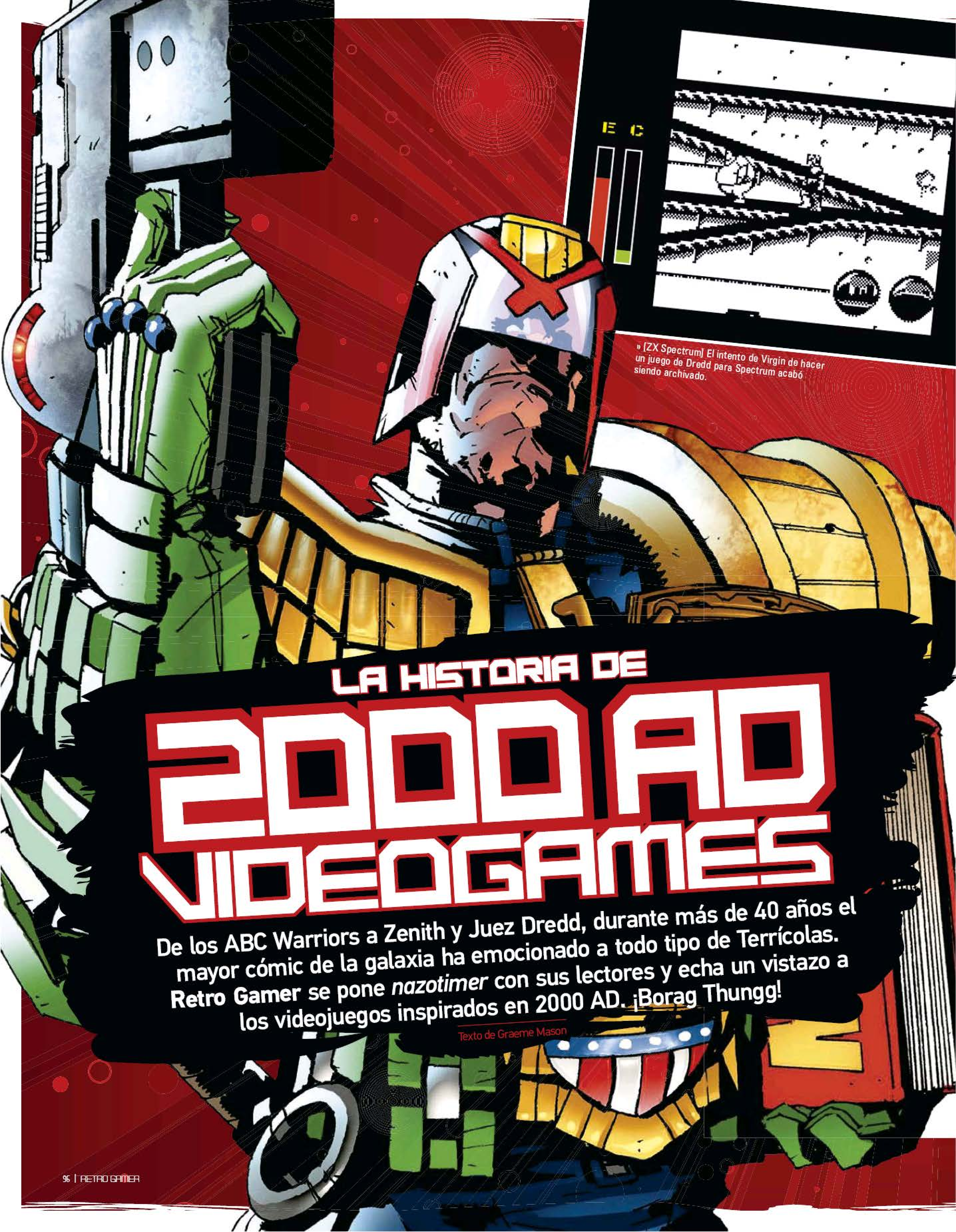


■ Como sus niveles son esencialmente puzles, *Exolon* sigue adelante siempre que completes cada bloque de pantallas individuales. Pero el arma de mano de tu héroe tiene munición limitada, y su lanzacohetes aún más. Tiene vidas más allá de la barra de energía, pero su exoesqueleto dura mientras se mantenga con vida.

CYBERNOID



■ *Cybernoid*, sin duda, tiene límites: el tiempo para la misión y las vidas para su héroe, pero también hay límites en los power-ups. Las mejoras tienen diferentes capacidades de almacenamiento, dependiendo de lo poderosas que sean, y se pueden recargar con pick-ups, pero solo una unidad por pick-up.



» [ZX Spectrum] El intento de Virgin de hacer un juego de Dredd para Spectrum acabó siendo archivado.

LA HISTORIA DE 2000 AD VIDEOGAMES

De los ABC Warriors a Zenith y Juez Dredd, durante más de 40 años el mayor cómic de la galaxia ha emocionado a todo tipo de Terrícolas. Retro Gamer se pone *nazotimer* con sus lectores y echa un vistazo a los videojuegos inspirados en 2000 AD. ¡Borag Thungg!

Texto de Graeme Mason


» Mark Eyles lee *2000 AD* mientras Tharg analiza *Strontium Dog* de Quicksilva en el Commodore 64.


» Jason Kingsley (izq.) y su hermano Chris fundaron Rebellion Developments. Compraron los derechos de *2000 AD* en 2000.



» [C64] El ambicioso *Judge Death* de Piranha nunca vio la luz.

Cuando el primer número de *2000 AD* llegó a los kioscos en febrero de 1977, ni su editor galáctico, Tharg El Poderoso, habría adivinado que estaría impactando a sus lectores cuatro décadas después. Aunque ya ha sobrepasado la fecha de su título, que en su día fue futurista, este cómic semanal aún sigue saliendo en formato impreso y digital. Gracias a su longevidad hemos disfrutado de películas, spin-offs, juguetes y merchandising basados en personajes de *2000 AD*. Y, por supuesto, videojuegos.

En 1983, *2000 AD* era un éxito para IPC Magazines. El puño de hierro del fascista Juez Dredd, que golpeaba la superpoblada ciudad futurista Mega-City One, era su abanderado, pero había otras estrellas semanales. Cada uno tenía un trasfondo emocional y una profundidad muy rara en la época, y eran a menudo (como los videojuegos) considerados productos para críos: el soldado de Infantería Genética de piel azul Rogue Trooper, traicionado por los suyos y en perpetuo diálogo con sus compañeros muertos a través de chips que conservaban sus personalidades. El cazarrecompensas mutante Strontium Dog (AKA Johnny Alpha), odiado y temido por igual. O Halo Jones, adolescente que huye de la Tierra para luchar en una guerrilla en el espacio. La lista sigue, pero fue Johnny Alpha el primero en llegar al mundo de los videojuegos.

Strontium Dog And The Death Gauntlet, lanzado en 1984 por Quicksilva, no solo fue la primera licencia de *2000 AD*, sino una de las primeras licencias de personajes de ficción en ordenadores domésticos. Fue una idea del director de software de Quicksilva, Mark Eyles. "Me había reunido con el editor, Richard Burton", dice Eyles, "que resultó ser fan de Quicksilva. Mi contacto inicial consistió en pedirle un dibujo de Tharg para que el equipo de desarrollo recibiera algo de *thrill power*". La foto llegó con una carta del editor declarando su amor por el ZX81. "Así que le enviamos unos juegos", continúa Eyles, "y acabamos reuniéndonos. Nuestra primera elección fue Dredd, pero no estaba disponible porque se había licenciado ya para una película".

Aunque la película del mito de Mega-City One tardaría diez años en llegar, Strontium Dog solo tardó uno en hacer su debut digital. Dando vida al cazarrecompensas del título en busca de sus compañeros Wulf y Gronk, el objetivo es eliminar a los Stix Brothers y reclamar la recompensa. "Trabajé en el diseño y, por desgracia, no quedó tan bien como me habría gustado", admite Eyles. Pese a ser un algo tedioso "pegatiros" de scroll horizontal de escaso parecido con el cómic, *The Death Gauntlet* no fue el final de Strontium Dog. Ese mismo año, el ZX Spectrum recibió su ración de cazarrecompensas mutante gracias a un juego enviado a Quicksilva por un programador externo. "El juego de Spectrum, *Strontium Dog: The Killing* fue una coincidencia increíble", revela Eyles. "Nos lo mandaron para que que lo publicáramos sin saber que habíamos licenciado *Strontium Dog*. ¡Nos pareció estupendo!". A principios de los ochenta, este tipo de envíos eran habituales y el autor del juego, Paul Hargreaves, se inspiró en su historia favorita de *2000 AD. The Killing* apareció en los Progs (números) 350 al 359, y cuenta la historia de una competición mortal organizada por los Déspotas de Zen, en la que los participantes se matan unos a otros hasta que solo queda uno, con Johnny Alpha y Wulf aprovechando para reclamar algunas recompensas. El juego es un laberinto de pantallas fijas, donde Johnny va matando a sus rivales. Como en *Death Gauntlet*, apenas recuerda al cómic, pero fue considerado suficientemente bueno como para salir con licencia oficial y disfrutar de una portada magnífica de Carlos Ezquerra.

Pese a la popularidad de *2000 AD*, los juegos de *Strontium Dog* solo funcionaron moderadamente bien. El publisher fue comprado por Argus Press Software e intentaron adaptar un personaje de cómic, El Oso Rupert, antes de desaparecer. Pero hubo otros dispuestos ▶

"NUESTRA PRIMERA ELECCIÓN FUE DREDD, PERO YA ESTABA LICENCIADO PARA UN FILM"
Mark Eyles

TITANES DEL CÓMIC

HÉROES CLAVE DE 2000 AD



JUEZ DREDD

PRIMERA APARICIÓN: PROG 2
MEJOR HISTORIA: SAGA DE LA TIERRA MALDITA
NÚMERO DE JUEGOS: 8

El personaje más significativo de *2000 AD* se hizo tan popular que fue merecedor de su propio cómic, el *Judge Dredd Megazine*, en 1990. El juez, jurado y ejecutor de Mega-City One se ha enfrentado a mutantes, dinosaurios, ciudades rivales y una buena cantidad de pervertidos. Fuerte, áspero pero siempre del lado de la ley, si Dredd está cerca sabes que el riesgo de acabar en un Iso-Cubo es real.



ROGUE TROOPER

PRIMERA APARICIÓN: PROG 228
MEJOR HISTORIA: EL FUTURO DE LA GUERRA
NÚMERO DE JUEGOS: 4

Genéticamente modificado para sobrevivir en entornos hostiles como el planeta envenenado de Nu Earth. Los compañeros de infantería de Rogue Trooper son masacrados en la Zona Quartz, traicionados por alguien de su propio bando, los Southers. Acompañado de versiones en biochip de sus compañeros, Rogue rastrea al traidor y lo mata, y sus colegas reciben nuevos cuerpos.



SLAINE

PRIMERA APARICIÓN: PROG 330
MEJOR HISTORIA: EL DIOS CORNUDO
NÚMERO DE JUEGOS: 1

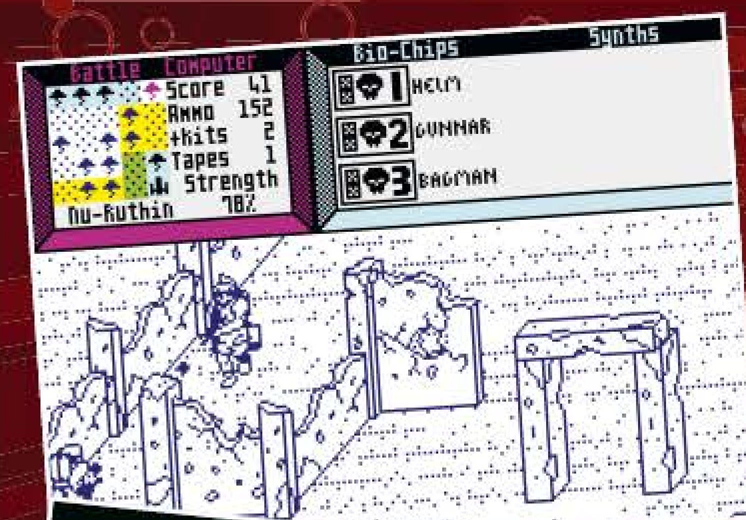
Expulsado de su propia tribu, Slaine es un extraño, un bárbaro, un berserker y un zumbado. Acompañado del repulsivo enano Ukko, Slaine sigue una sangrienta profecía en la que se dice que se convertirá en rey, y como ayuda para ello empleará una enorme hacha contra sus enemigos, sean humanos o no. Creado por Pat Mills y muy en deuda con la mitología celta y Conan.

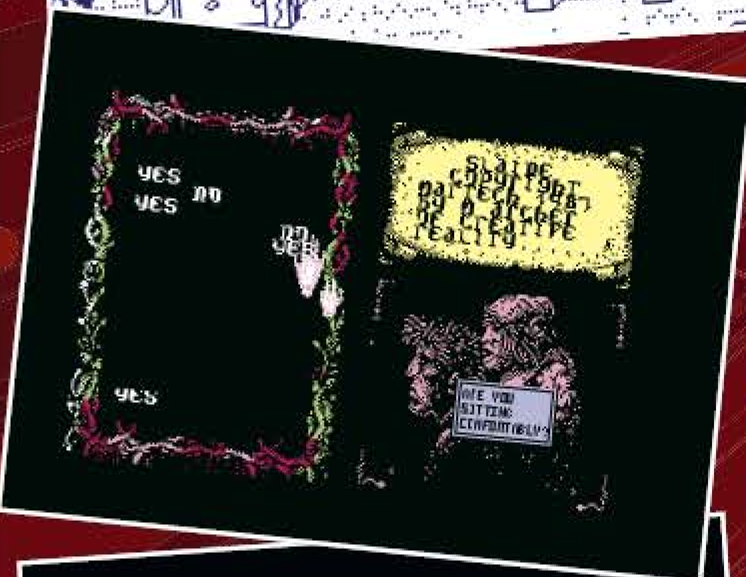


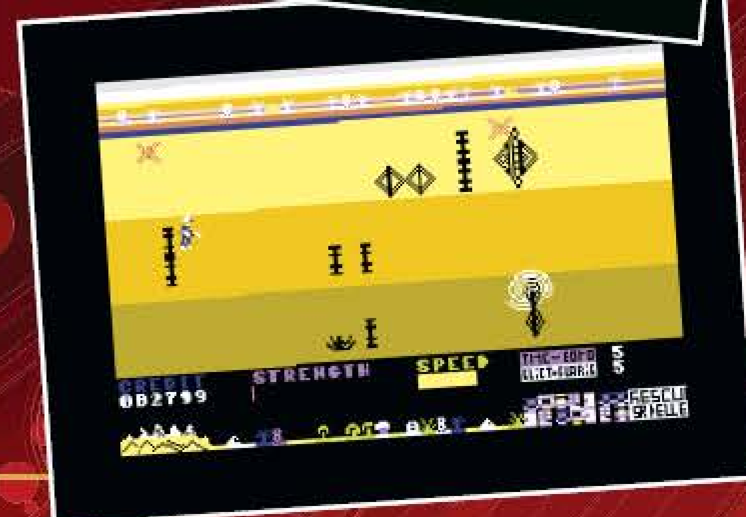
NEMESIS THE WARLOCK

PRIMERA APARICIÓN: PROG 167 (EN 'COMIC ROCK')
MEJOR HISTORIA: NEMESIS THE WARLOCK SERIE 1 (NÚMERO 222)
NÚMERO DE JUEGOS: 1

El alienígena Nemesis hizo su debut en las estrafalarias series *Comic Rock* y *Killer Watt* antes de obtener serie propia en el número 222. Con un nombre inspirado en la Inquisición española, el principal enemigo de Nemesis es Torquemada, humano malvado que quiere librar a la galaxia de extraterrestres. Una extraña combinación de ciencia-ficción y fantasía, con estética literalmente única.









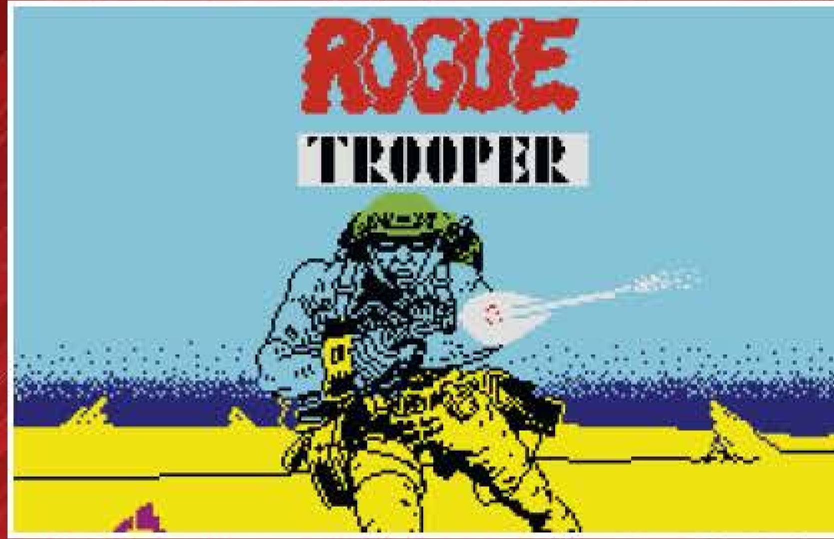
STRONTIUM DOG (JOHNNY ALPHA)

PRIMERA APARICIÓN: ISSUE 1 (STARLORD), PROG 86 (2000 AD)
MEJOR HISTORIA: RETRATO DE UN MUTANTE
NÚMERO DE JUEGOS: 2

De extraños y penetrantes ojos blancos, Johnny Alpha es capaz de leer mentes y ver a través de las paredes, habilidades muy útiles en su profesión como cazador de recompensas. En esta parábola postapocalíptica seguiremos a Johnny y su compañero de armas Viking Wulf según van aniquilando a los villanos por dinero y esquivando a los suertudos 'normales' que no han sido afectados por la gran guerra de 2150.



» [Amstrad CPC] Bagman se lamenta de que Rogue Trooper vaya a encargarse de unos cuantos Norts en Nu Earth.



» [ZX Spectrum] Junto al Juez Dredd, Rogue Trooper ha sido el personaje más popular de videojuegos de *2000 AD*.

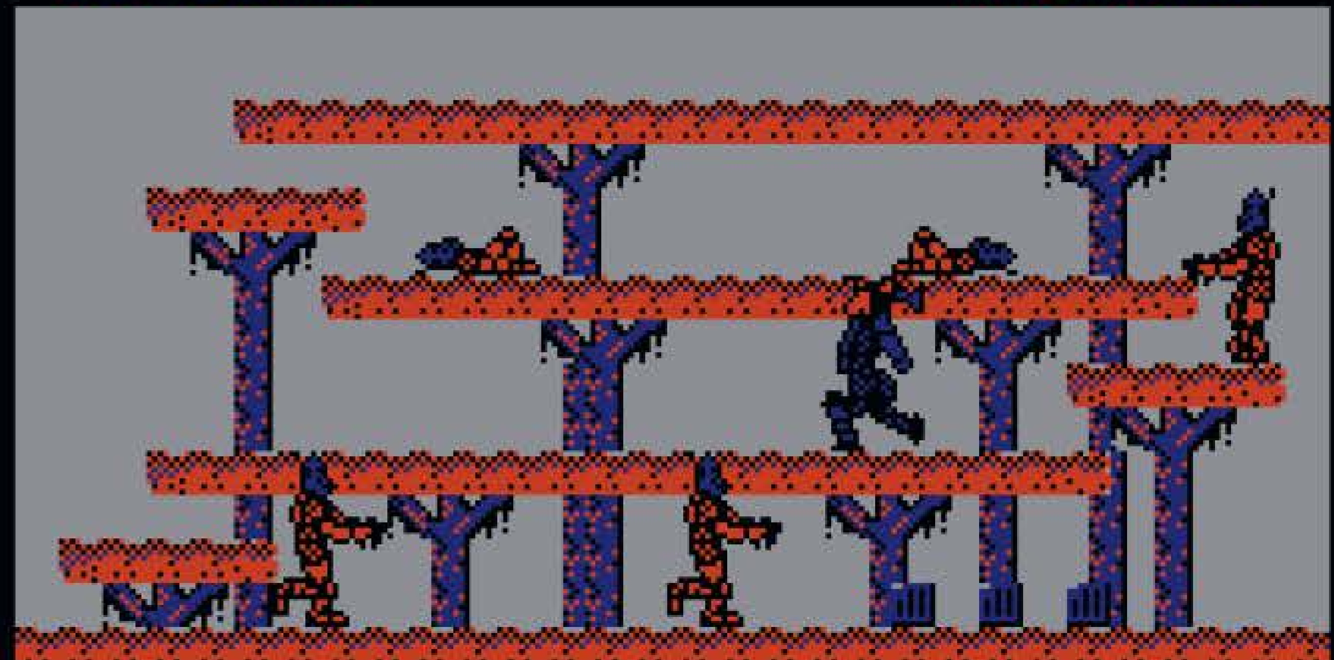


» [Amstrad CPC] *Rogue Trooper* era uno de los tres lanzamientos para 8 bits previstos por Piranha, junto a *Judge Death* y *Halo Jones*.

▶ a recoger el testigo, como Piranha, un nuevo estudio del imperio MacMillan Publishing. A diferencia de Quicksilva, Piranha consiguió varios personajes de *2000 AD*, sin duda, gracias a sus dueños editoriales. Se anunciaron tres juegos, *Halo Jones*, *Judge Death* y *Rogue Trooper*, pero solo el último vería la luz. Ambientado en el planeta venenoso de Nu Earth, el último de los miembros de la Infantería Genética acecha las nubes químicas junto a sus compañeros muertos.

Piranha contrató al desarrollador de *Dark Star*, Design Design, para crear la destrozada Nu Earth, y su programador Ian Wareing optó por una perspectiva isométrica sin scroll. La prensa se anticipó mucho al lanzamiento, aunque fueron precavidos a la vista de los anteriores juegos. "MacMillan Software ha adquirido los derechos de *Rogue Trooper*", anunciaba *Crash* en el verano de 1986. "Aún no hay detalles de la fecha de lanzamiento, pero cualquier mejora con respecto a *Strontium Dog* será bienvenida por los fans del cómic". Y, de hecho, el juego era una mejora, sobre todo visualmente, ya que por primera vez un personaje de *2000 AD* era reconocible. Deambulando por el escenario, los chips de Rogue Trooper van haciendo comentarios punzantes, contribuyendo a la atmósfera (aunque en la práctica no fueran útiles) y a cierto componente melancólico de humanidad en plena guerra. Más orientado a la acción que otros juegos isométricos, las cintas que hay que encontrar se distribuyen en cada partida aleatoriamente, lo que le da un componente extra de variedad. Fue lanzado en 1986 para Spectrum y CPC, con una versión para C64 un año después. *Rogue Trooper* fue un éxito para la londinense Piranha, pero no lo suficiente como para que se llegaran a realizar los juegos de *The Ballad Of Halo Jones* y *Judge Death* a causa del cierre del subsello de MacMillan.

» [Amstrad CPC] Martech usó colores adecuadamente sangrientos en el juego de *Nemesis The Warlock*.



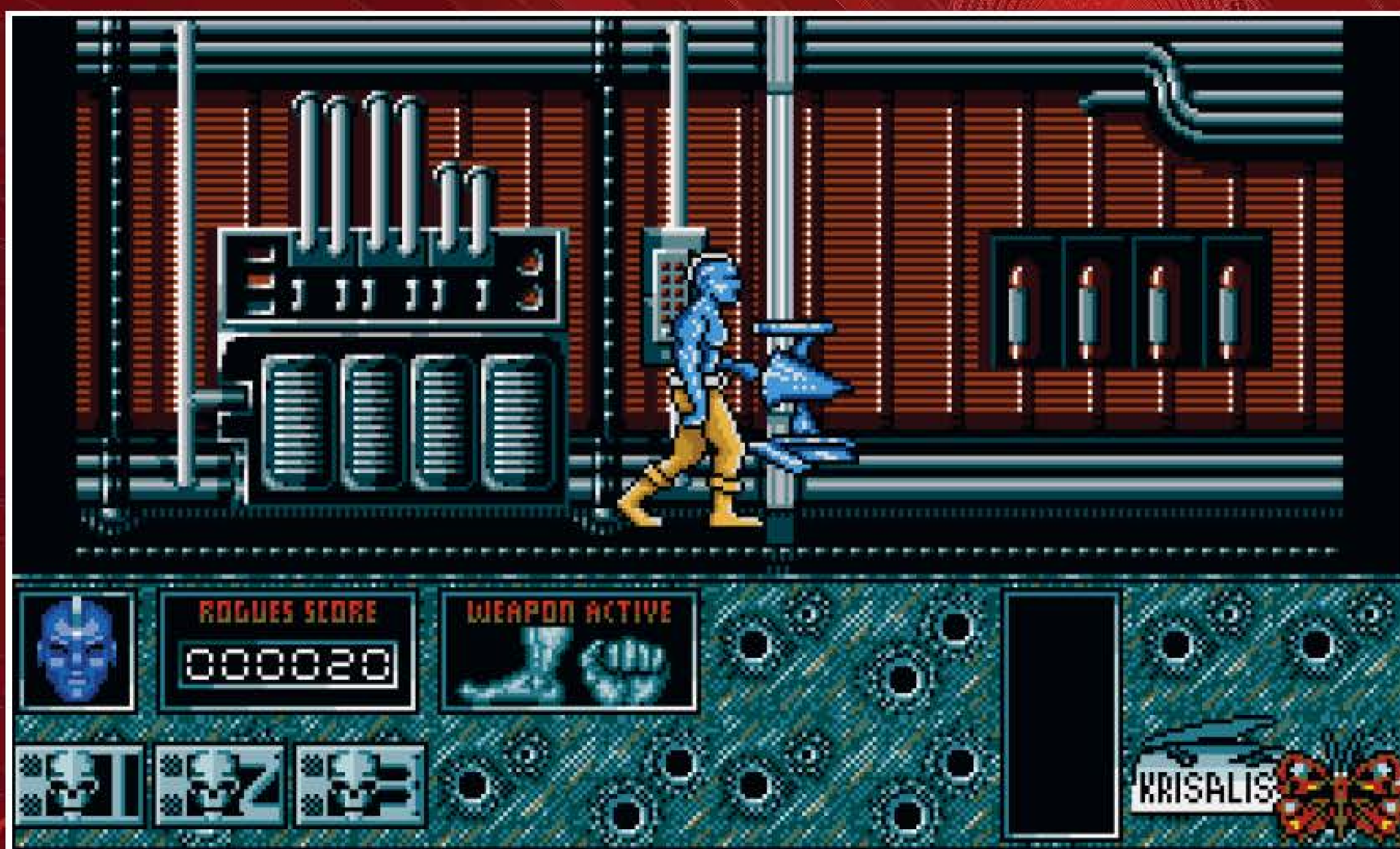


Sin embargo, llegaron a aparecer previews en muchas revistas, y en el caso de *Halo Jones*, el juego se finalizó, al menos las versiones de ZX Spectrum y Amstrad. "El juego de *Halo Jones* surgió porque soy muy fan del cómic, y fui a Piranha con la idea", dice Mike Lewis, cuyo juego previo, el mash-up de tebeo y aventura superheroica *Redhawk* tenía mucho del aspecto y la estética de *Halo Jones*. "Era un juego de exploración y combate donde Halo va por pasillos intentando llegar al centro comercial. Por el camino encuentra alienígenas y puede coger armas como granadas". Las previews lo compararon estéticamente con una mezcla de *Tir Na Nog* y *Way Of The Exploding Fist*, con lo que se generó una gran expectación. Pero no pudo ser: "Llevé las cintas con el máster para Spectrum y CPC el día que Piranha estaba siendo clausurada por MacMillan Publishing, y aunque se me pagó por adelantado, no pude encontrar a quien lo publicara por complicaciones con la licencia. Incluso conocí a Alan Moore en una convención, y le pedí disculpas por escribir un juego basado en su creación. Fue muy majo, pero me confesó que no existía un mapa del mundo de *Halo Jones*, que yo esperaba encontrar".

Mientras, en C64, *Judge Death* iba tomando forma. El jugador daba vida a la colega psíquica de Dredd, la psíquica Anderson, en un ambicioso FPS. Pese a capturas previas impresionantes, las mecánicas se revelaron muy complicadas para su desarrollo y, aunque una actualización semijugable llamada *Horror City* apareció años después, el fin de Piranha acabó con cualquier esperanza ▶

» [ZX Spectrum] *The Killing* tenía profundidad, pero poca variedad.







» [Atari ST] Parte del excelente trabajo de Mark Potente para *Rogue Trooper* en 1991, replicando el estilo cómic.

▶ de que saliera un juego del Juez Muerte. ¿Pero qué pasó con su eterna némesis Dredd? Muy anticipada en el invierno de 1986, la adaptación de Melbourne House del antihéroe causó expectación ante la posibilidad de que Mega-City One se viera finalmente representada en pantalla. *Judge Dredd* acabó siendo lanzado finalmente en la primavera de 1987, con la consiguiente decepción de muchos, especialmente entre la prensa especializada en Commodore: un 13% le adjudicó *Zzap!64*. Poco inspirado y nada ambicioso, el desarrollador Beam Software se limitó a hacer un juego de plataformas con rasgos visuales de cómic (como los bocadillos de texto), pero falló a la hora de hacer justicia al Juez Dredd.

Afortunadamente para los fans de *2000 AD*, otro publisher, Martech Games, había decidido licenciar los personajes del mayor cómic de la galaxia. "Tenía tres hijos, y uno de ellos estaba loco con *2000 AD*, la coleccionaba y conocía a todos los dibujantes", recuerda David Martin, propietario de Martech. Después de juegos de éxito con licencia de artistas reales como *Eddie Kidd's Jump Challenge* y *Sam Fox Strip Poker*, Martin acudió a otra institución británica de éxito. "Nos reunimos con IPC, y Jas Austin nos dijo qué personajes adaptar", dice Martin. Austin trabajaba para el equipo interno de desarrollo de Martech, Creative Reality, y era ferviente fan del cómic. "Jas dijo que debíamos ir a por Slaine y Nemesis The Warlock. ¡Creo que básicamente me dijo sus dos favoritos!", ríe Martin. "Pero los cómics tenían unos dibujos increíbles, aunque creamos alguno propio".

Para 1986, Creative Reality había producido otro juego bajo licencia, *Tarzan*, así como el shoot'em-up *WAR* para Martech, ambos programados por Austin, con gráficos de Dave Dew. Con el otro programador del equipo, Neil

LAS CONVERSIONES
DE LA PELÍCULA DE JUEZ DREDD

LO MEJOR Y LO PEOR DEL JUEZ DIGITAL DE STALLONE EN LA ADAPTACIÓN OFICIAL DE ACCLAIM



PC

Visualmente impresionante, este port a PC llegó un año después que los otros juegos, y como consecuencia no consiguió llegar a demasiado público. En un sistema no muy habituado a los buenos juegos de plataformas, tampoco tenía muchas posibilidades. Sus pobres controles y animaciones tampoco ayudan.



MEGA DRIVE

Aunque los gráficos, algo más lúgubres, encajan mejor con el tema del juego, esta versión de Mega Drive sale perdiendo al lado de su rival de 16 bits. El estilo plataformero es el mismo, la posibilidad de arrestar sospechosos en vez de matarlos es poco habitual, pero la dificultad es absolutamente despiadada en muchos puntos.



SNES

Gráficamente superior a la versión de Mega Drive, la adaptación a SNES de la película de *Juez Dredd* incluye un magnífico efecto de lluvia en su arranque. El control del Juez es menos frustrante y los fondos menos confusos. Como en Mega Drive, el resultado no es muy original, pero divertirá a los fans.


» El juego con pistola de 1997 de Judge Dredd era flojo, pero tenía una estupenda portada.

Dodwell, trabajando en un infausto juego titulado *Circus Games*, Austin y Dew se enfrascaron en *Nemesis The Warlock*. "Fue como un sueño", dice el programador, "y uno de mis personajes favoritos. Ni siquiera hicimos un diseño para Martech: tuvimos una reunión inicial, y les dije que íbamos a hacer un juego de plataformas lateral cogiendo algunas cosas del cómic". Nacido en el Prog 167 de *2000 AD,* Nemesis apareció por primera vez en una historia de *Comic Rock* titulada *The Terror Tube*, en la que veíamos al luchador por la libertad escapando de su enemigo, el fanático religioso Torquemada. La serie consiguiente, que combinaba ciencia-ficción con espada y brujería, rápidamente se ganó sus fans, ayudada por los obvios guiños a la Inquisición y el Ku Klux Klan. "Cogimos cosas, como el escupitajo de ácido y la espada de Nemesis, esperando que todo encajara. Pero lo que siempre se menciona es el amontonamiento de cadáveres". Uno de los aspectos más atractivos para los lectores eran las enormes dosis de violencia y gore, y *Nemesis The Warlock* de Martech se hizo eco de ello gracias a la forma en la que los jugadores pasaban de un nivel a otro: apilando cadáveres de enemigos para alcanzar plataformas más altas. "Una idea brillante", recuerda David Martin, "y no estaban seguros si lo aceptaría. Pero me encantó, y también que a veces de los cuerpos salieran aliens".

Como correspondía en la época, Martech no tuvo que rendir demasiadas cuentas con IPC, que confiaron en que el videojuego hiciera justicia al cómic. "Nunca conocimos a nadie de *2000 AD,* ni siquiera a Tharg", ríe Austin, "y personalmente yo estaba contento con el resultado". Austin y Martin comenzaron a trabajar en la continuación, planeando algo mucho más elaborado para el bárbaro loco celta Slaine. "Queríamos hacer algo realmente distinto y recuerdo que por entonces yo jugaba un montón a aventuras de texto", recuerda ▶

> **"JAS DIJO QUE DEBÍAMOS HACER SLAINE Y NEMESIS… ¡YO CREO QUE ME DIJO SUS DOS FAVORITOS!"**
> David Martin



GAME BOY
Aunque, como era previsible, es mucho más espartana en términos de sonido y gráficos, la versión de Game Boy consigue recrear con justicia el mundo de *Juez Dredd*, y la mecánica es perfecta para la naturaleza portátil de la consola. Solo fallan los algo lentos y traicioneros controles (¡levanta, Dredd!).



GAME GEAR
En la Game Gear el bueno de Dredd se salta todas las expectativas y luce un aspecto impresionante. Recuerda a la versión de Mega Drive en el apartado gráfico, y tiene una buena cantidad de acción para mantenerte enganchado. Es, sin duda, uno de los mejores juegos de plataformas del sistema.

P&R: MARK POTENTE

Hablamos con el grafista de Krisalis responsable de dar vida a Rogue Trooper en Amiga y Atari ST

¿Eres fan de *2000 AD*?
Sí, era muy fan de los primeros números, debía tener doscientos o así. Por desgracia, sin percatarnos del valor que tenían, mi hermano y yo les arrancamos las portadas, los perforamos y los metimos en archivadores. Más tarde se tiraron en una limpieza.

¿Cuál fue tu participación en el juego de *Rogue Trooper*?
Trabajé en todos los escenarios, las cutscenes en formato cómic y las pantallas de carga. Reconozco que me gustó más hacer las cutscenes que los escenarios in-game. No teníamos arte conceptual para el juego, y seguíamos unos bocetos hechos a lápiz muy rudimentarios.

¿Qué te parecía el personaje?
Me encantaba, y la idea de los camaradas en biochips era muy chula. Pero la versión que teníamos en el juego siempre me pareció muy exagerada, con una animación no lo suficientemente realista. Además, ocupaba buena parte del área de juego, lo que hacía que los escenarios fueran claustrofóbicos. No era muy fan de los marcadores tan grandes.

¿Cómo evolucionó el diseño del juego?
La idea era crear un puzle con plataformas, al estilo de *RoboCop* y otros muchos juegos de la época. La parte a lo *Space Harrier* fue incluida más tarde, probablemente porque habíamos hecho el juego de *Space Harrier* cinco años antes y pudimos regurgitar el código. Esa sección era un poco torpe, pero ayudaba a descansar de la acción lateral.

¿Quién más trabajó en el juego?
David Colledge era el otro único grafista principal, e hizo las animaciones de los personajes y el HUD. Peter Harrap y John Scott hicieron la programación, las partes a lo *Space Harrier* y de scroll lateral, respectivamente.

¿Hubo elementos que intentarais incluir y no pudierais?
Fue algo decepcionante no poder hacerle más justicia a la licencia, recuerdo que las reviews subrayaron ese aspecto. Intenté hacer los fondos tan reconocibles como me fuera posible. Me dijeron que cortara algo del gore, sobre todo del laboratorio de investigación. Al principio había más cuerpos desmembrados y paredes llenas de sangre.

¿Os habría gustado algo con Dredd? ¿Por qué Krisalis no intentó hacer más juegos de *2000 AD*?
No estoy seguro de por qué no hubo más. El juego no recibió demasiada atención, así que puede que eso tenga algo que ver con que no tuviera continuidad. En Krisales éramos muy fans de *2000 AD*, y nos habría encantado trabajar con otros personajes de la revista.



» [GameCube] Rebellion compró la licencia de *2000 AD* en 2000, y tres años después lanzó su primer juego basado en el cómic, protagonizado por su personaje más popular: *Judge Dredd Vs Judge Death*.

Austin. "Así que creé un sistema que se suponía que iba a representar la mente febril de un berserker como Slaine". Llamada Reflex, la tecnología se anunciaba orgullosamente en los anuncios de *Slaine* como la próxima sensación de los videojuegos. "Sí, era un poco mierdecilla en el fondo", ríe Austin. "Queríamos hacer algo grande con ello, pero era demasiado frustrante". En las petadas pantallas de *Slaine* aparecen arriba a la derecha textos describiendo la escena, sobre imágenes del bárbaro y su amigo Ukko. A la izquierda, ocupando media pantalla, aparecen y desaparecen comandos al azar, dejando al jugador muy poco tiempo para seleccionar la acción. "El problema era que no podías hacer las cosas sencillas con rapidez", explica Austin. "Si querías ir al oeste, tenías que esperar a que la orden apareciera en la pantalla, y si se te escapaba, tenías que esperar". Dejando aparte su mecánica, el aspecto de *Slaine* es el adecuado, con gráficos de Dave Dew que van de retratos de los personajes a fantasmales manos de esqueleto para agarrar los comandos. "Los gráficos de Dave eran estupendos, pero a veces habría hecho falta alguien diciendo, 'No, eso no funciona'", apunta Austin. "Martech vería el juego cuando aún estaba en proceso, vio que pintaba bien y se fió. Tenía algunas ideas poco habituales, estoy más o menos orgulloso del resultado, y aún se habla de él... ¡Pero quizás por las razones equivocadas!".

Con *Slaine* vendiendo no demasiado, los planes para adaptar más personajes de *2000 AD*, y también de reutilizar el sistema Reflex system, fueron archivados por Martech. Piranha estaba fuera de circulación, así que le tocó a Melbourne House, propiedad ahora de Virgin Mastertronic, intentar mejorar su *Judge Dredd*. Simon Pick, que por entonces trabajaba en el estudio The Sales Curve, nos cuenta: "Acabábamos de terminar *Silkworm* para Virgin, que fue un gran juego que vendió muy bien y les animó a repetir la colaboración con nosotros. Yo acababa de terminar con la versión C64 de *Shinobi* y tenía la vaga idea de que haríamos algo similar a *Shinobi* pero basado en Dredd. Parecía una buena idea hasta que alguien apuntó que Dredd nunca saltaba así, momento en el que teníamos que haber abandonado la idea de hacer un juego de plataformas. Pero por alguna razón, seguimos". *Judge Dredd* era esencialmente igual a su predecesor. "Teníamos algunos mock-ups de uno de los grafistas, pero no éramos capaces de hacerlos funcionar en el juego", dice Pick. El resultado, con un equipo sin experiencia y Pick como jefe de proyecto, era un título visualmente muy flojo, en el que Dredd patrullaba Mega City One, acribillando punks o deambulando por calles vacías. "Teníamos una fecha de entrega muy ajustada", apunta Pick, "e íbamos quitándole características al juego cada semana. Es el juego con el que estoy más descontento de toda mi carrera, pero en la parte positiva, la mayoría de sus programadores han acabado siendo alguien en la industria". Las versiones CPC y Spectrum se quedaron en los Iso-Cubos, y las de C64 y 16 bits fueron recibidas con la mayor indiferencia. ¿Tendría alguna vez nuestro poli fascista favorito un juego decente?

Puede ser, pero primero, un año antes, apareció una interpretación muy poco conocida en Amiga y Atari ST del héroe de Nu Earth, Rogue Trooper. Constituida en 1987, Teque Software desarrolló un puñado de juegos de 8 bits a finales de los ochenta para su propio sello, Krisalis. Programado por Peter Harrap, que era conocido por sus juegos de *Monty Mole*, *Rogue Trooper* está de nuevo ambientado en Nu Earth, donde el miembro de la Infantería Genética es capturado por los bellacos Norts y debe escapar de la prisión y llegar a la base del Sur. Allí debe combatir una vez más (al fin y al cabo le buscan por traición) antes de presentar pruebas de la auténtica traición que los suyos sufrieron en la masacre de la Quartz Zone. Notable por su combinación de arcade lateral y perspectiva a lo *Space Harrier*, *Rogue Trooper* no consiguió llegar al moderado éxito del juego previo, y acabó siendo la única licencia de *2000 AD* de Krisalis.

Cuatro años después del estreno de la infausta película de *Juez Dredd* de Sylvester Stallone, llegó el correspondiente juego, publicado por Acclaim y desarrollado por Probe Software. *Judge Dredd The Movie* apareció en Mega Drive, SNES, Game Gear, PC y Game Boy. Siguiendo el argumento tanto como puede hacerlo un juego de plataformas, ofreció una aventura bastante decente, con buenas ideas, como la posibilidad de arrestar a los enemigos tras herirlos. Pese a su falta de originalidad, funcionó mejor que el título de Gremlin Interactive para pistola de luz de PlayStation dos años después. Durante unos años no hubo más movimiento, con la salvedad de un pinball en 1998.

Entonces, en el profético año 2000, Rebellion Developments, fundada por Chris y Jason Kingsley, compraron el cómic y la marca. Famosos por su *Aliens Vs Predator*, los fundadores de Rebellion eran fans del cómic. "Compré el número uno en el kiosco al volver del colegio", recuerda Jason Kingsley, "aunque perdí el *spinner* que regalaban ese fin de semana en techo del garaje de mi abuelo". La intención inicial era la de adaptar algunos personajes de la revista. "Teníamos muchas ideas distintas, y la primera razón para acercarnos a *2000 AD* era la de licenciar a Johnny Alpha, pero fue rechazada y queríamos saber

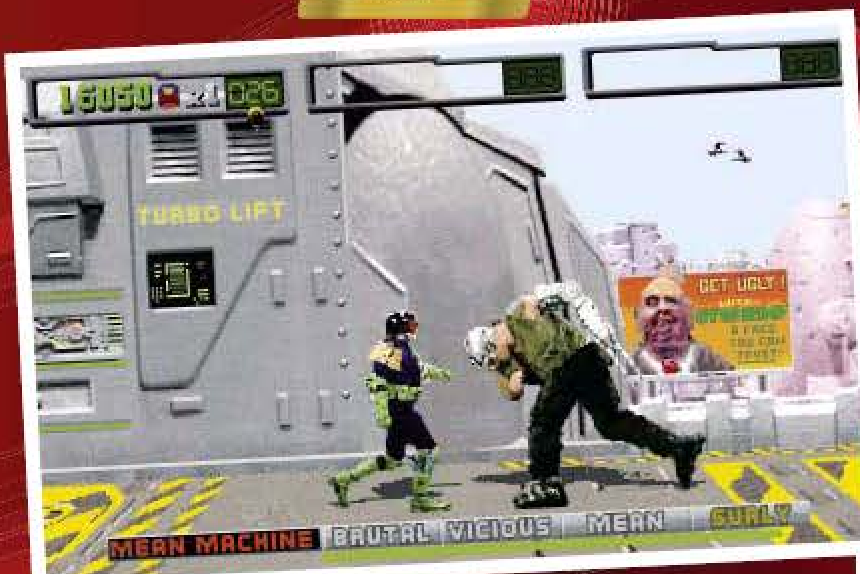
"TENÍAMOS UNA ENTREGA MUY AJUSTADA E ÍBAMOS ELIMINANDO COSAS CADA SEMANA"
Simon Pick





OH DROKK!

¿QUÉ FUE DE LA RECREATIVA DE JUEZ DREDD?



Después del notable éxito de *Mortal Kombat* y su secuela, Midway Games quería expandir su estilo gráfico en más juegos a principios de los noventa. Dada la brutalidad endémica de la famosa serie de beat'em-ups, un brawler con Dredd parecía ser un movimiento lógico. La idea arrancó en un formato que recordaba a otro de los primeros éxitos de Midway, el violento *Narc*: Dredd atraviesa varios escenarios de Mega-City One dando palizas y disparando. Con el juego casi completo, se comenzó a testear con jugadores reales, y aquí es donde la historia da un giro. Debido al agotamiento del formato, o quizás porque los personajes no eran suficientemente conocidos, los tests fueron desastrosos y el proyecto se archivó.

Hoy, gracias a Internet, podemos ver qué aspecto tenía la recreativa de *Judge Dredd*, y parece que los diseñadores de Midway clavaron el aspecto y atmósfera del universo distópico de Dredd. Aunque el protagonista se pasa de corpulento, los coloristas enemigos, la animación en los decorados y los guiños al cómic (en las alcantarillas se lee 'PROHIBIDO AHOGARSE') demuestran que el material de base se conocía.

por qué", recuerda Jason. "Al final terminas adquiriendo la compañía, y no nos hemos arrepentido ni por un momento, aunque alguno podría decir que es algo bastante loco para una compañía de videojuegos". El primer juego de Rebellion no se basó en Strontium Dog, en cualquier caso, sino en el héroe más conocido del cómic y de su más peligroso enemigo, los Jueces Dredd y Muerte en *Judge Dredd Vs Judge Death*. "Se basaba entero en temas del cómic, pero con los giros necesarios para convertirlo en una experiencia atractiva", continúa Jason. Enfrentar a los dos repartidores de leyes dio fruto a un first-person shooter desigual que adaptaba muy satisfactoriamente el aspecto y atmósfera de Mega-City One.

Tres años después, Rebellion lanzaba su siguiente y mejor juego de *2000 AD*. Pero, ¿por qué eligieron adaptar *Rogue Trooper*? "Las armas son habituales en muchos videojuegos, y apuntar a cosas es una de las acciones más accesibles e inmediatas que puede hacer un



» [Switch] Recientemente pudimos ver una versión 'redux' de *Rogue Trooper*, aparecida en 2017.

jugador", explica Jason. "Las guerras del futuro plantean montones de posibilidades a la hora de enfrentarse con enemigos, y el escenario de Nu Earth es visualmente diferente y muy interesante. Además, las nubes químicas nos daban la excusa legítima para usar niebla de colores en el horizonte". *Rogue Trooper* fue un éxito no solo por su evocadora localización, sino también por las innovadoras mecánicas de cobertura que empleaba el juego. "Fue un gran éxito," apunta Jason, "y el primer shooter basado en coberturas. Nuestra innovación no fue siempre reconocida en su día, pero aquellas mecánicas que inventamos fueron cuidadosamente estudiadas y añadidas a muchos juegos que llegaron después".

Por desgracia, más allá de un remake de *Rogue Trooper* en 2017 y un juego de 2011 para móviles, no ha habido más adaptaciones de *2000 AD* del equipo de Rebellion, aunque su CEO y fundador nos previene acerca de lo que nos espera en el futuro. "*2000 AD* generalmente cuenta historias de personajes multidimensionales, con personalidades fuertes y en entornos sugerentes", concluye Jason. "Y esto significa que tienes una sólida base de ideas para construir mecánicas de juego sobre ellas. *2000 AD* es probablemente más influyente de lo que mucha gente cree". Con el cómic aún en plena forma y la película de *Rogue Trooper* aparentemente en marcha, tenemos muy claro que seguiremos viendo videojuegos de *2000 AD* en los próximos tiempos. Splundig vur Thrigg! *

GUÍA DEFINITIVA

CONTRA III

THE ALIEN WARS

LA SAGA CONTRA SIEMPRE HA INNOVADO A LA HORA DE ENCADENAR MASACRES, PERO LA LLEGADA DE LA SUPERPODEROSA SNES DE NINTENDO LA LLEVÓ AL SIGUIENTE NIVEL. REVISAMOS UNO DE LOS MÁS GRANDES RUN-AND-GUN DE LA HISTORIA...

Texto de Nick Thorpe



» [SNES] Los reconocibles entornos terrestres desaparecen en la última fase, donde accedes al planeta natal alien.

Todos sabemos que es posible sacarle un rendimiento asombroso a una plataforma caduca: con una programación inteligente y quizás una pequeña ayuda del hardware, los milagros son posibles. Pero a veces hay que reconocer que más potencia es la respuesta, y que una nueva plataforma puede brindar nuevas posibilidades a un juego o género, sea con nueva tecnología gráfica o a través de la programación. Cuando *Contra III: The Alien Wars* llegó a SNES en 1992, no hubo duda de que este era uno de esos casos, ya que incluía impresionantes niveles y acción de gran intensidad que no habrían sido posibles en máquinas más antiguas.

Contra llegó a una buena cantidad de plataformas después de su debut en recreativa, y tuvo mucho éxito en NES, pero la plataforma de 8 bits de Nintendo no estaba especialmente indicada para la acción del juego. Los programadores de Konami tuvieron que trabajar duro para minimizar el parpadeo de sprites en *Contra* y *Super C*, y las ralentizaciones se cargaron *Contra Force*. Pero con la mayor potencia de SNES, *Contra III* podía incrementar la masacre. Los sprites permanecían intactos mientras las balas inundaban la pantalla, y el ritmo era consistente, salvo por lo efectos especiales locos, tipo las explosiones transparentes de bombas. Parte se debe el hardware mejorado, pero es importante subrayar el gran trabajo de los programadores Mitsuru Yaida y Hideyuki Suginami sacando el mayor rendimiento de la CPU de la SNES. Su habilidad permitió que las llamaradas y los jefes multi-sprite de *Contra III* parecieran salidos de una recreativa.

ARSENAL ALUCINANTE

Necesitarás ayuda para machacar las hordas alien, y estas armas y power-ups son justo lo que necesitas





SPREAD GUN

El clásico ha vuelto, y siempre será bienvenido. ¿Por qué limitarte a una sola línea de fuego cuando puedes repartir el daño en un área más amplia?



HOMING GUN

Lo de apuntar con precisión es para niñatos y abuelas, como sabe cualquiera que haya jugado con estos misiles autodirigidos. Perfecto para novatos.





BARRERA

Este útil escudo te permite correr sin necesidad de preocuparte por el fuego enemigo. Se vuelve rojo cuando su efecto va a acabar, así que presta atención.



CRUSH GUN

Este arma dispara poderosos cañonazos que dejan explosiones a su paso, causando daño extra. La principal desventaja es el radio de alcance más bajo.



LASER GUN

Aunque este arma solo dispara en línea recta, como la típica ametralladora, es muy poderosa y facilita mucho la tarea con los jefes más duros.



LANZALLAMAS

Tiene un alcance limitado, pero destruye algunos proyectiles enemigos y hace un efecto de látigo cuando te giras, cubriendo más ángulos que otras armas.



BOMBA

Empiezas cada vida con una de estas, pero coger más te da oportunidades extra de limpiar la pantalla de enemigos con solo pulsar un botón.





Muy notablemente, ninguna de las características de juegos previos se sacrificaron para alcanzar esta excelencia. Había disponible una completa selección de armas, con los legendarios láser y *spread guns* acompañados de nuevo arsenal, como la *homing gun*, y se añadió juego cooperativo. Pero lo más impresionante fue que el salto técnico vino de la mano de un diseño de niveles muy inventivo. El primer nivel es territorio *Contra* familiar: una carrera con scroll lateral por una ciudad que se cae a pedazos, completada con un tanque que pilotar y un montón de trampas que esquivar. Pero el segundo nivel demuestra que todas las mejoras técnicas estaban al servicio del diseño, y se despliega una exhibición de Mode 7 rotatorio, con un laberinto no lineal en el en que tienes que buscar y destruir objetivos antes de llegar al jefe. En cooperativo, los jugadores pueden incluso explorar de forma independiente gracias a la pantalla partida.

Según avanzas, el juego nunca deja de presentar niveles imaginativos: el tercero es una sucesión de minijefes mientras cuelgas de raíles y muros, y el cuarto arranca con una persecución en una moto jet a alta velocidad. El quinto nivel retoma la perspectiva aérea y el final te lleva al interior de la guarida alienígena, con un *boss rush* para concluir el juego. Y las escenas más impresionantes de *Contra III* se reservan para los jefes, que van de un esqueleto robot arramblando con un muro a una peligrosa batalla aérea donde tu personaje cuelga de misiles. Aún nos impresiona el jefe del segundo nivel, un robot arácnido volador que consigue crear la ilusión de dos capas rotatorias de gráficos usando sprites con 32 rotaciones predibujadas.



» [SNES] El último nivel es principalmente una sucesión de jefes, aunque hay algunos enemigos normales.






» [SNES] La recompensa para un trabajo bien hecho es una larga y satisfactoria explosión. Como en el cine.

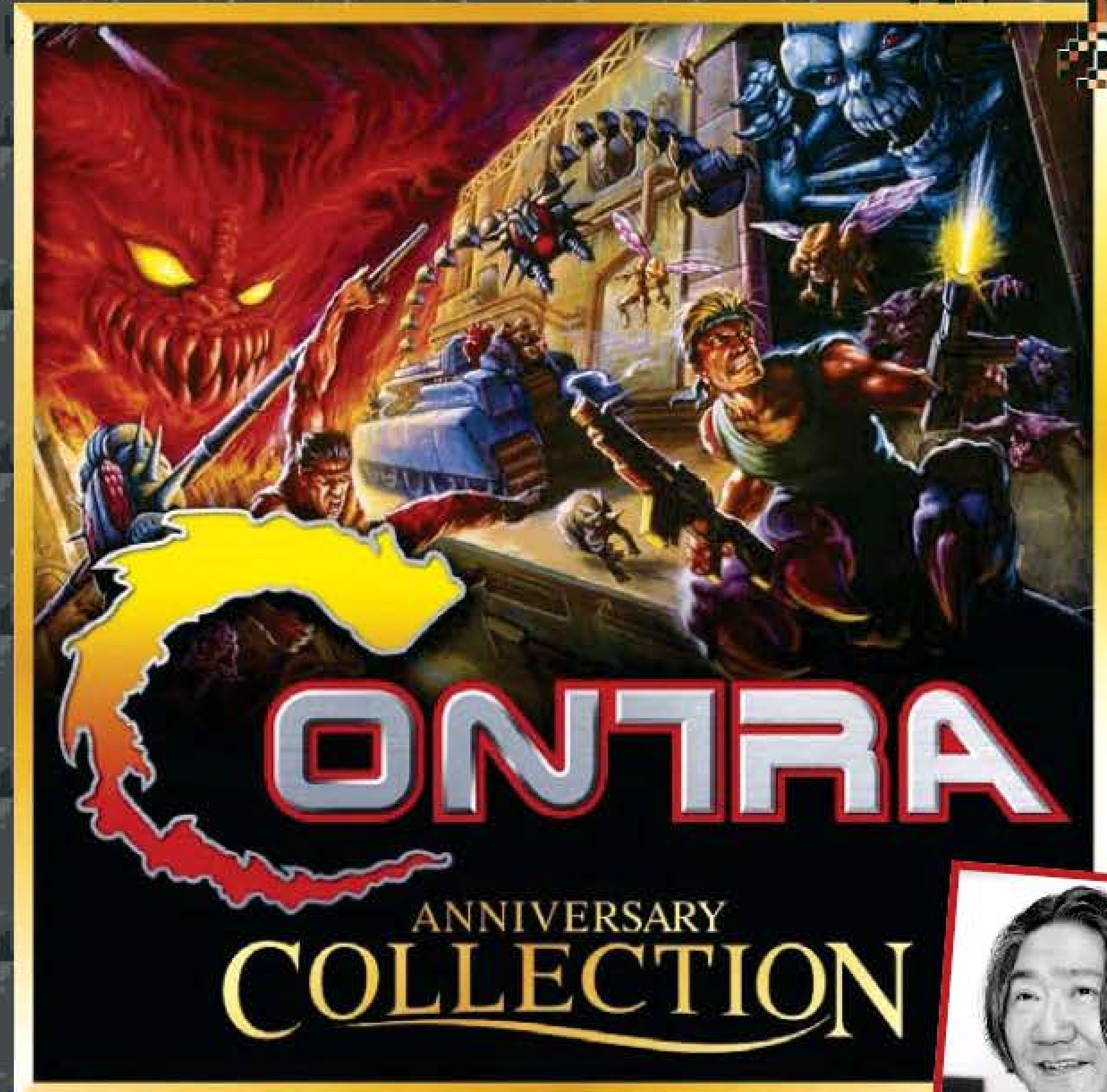
Todo esto se orientó al mayor impacto dramático y audiovisual que fuera posible y la SNES permitió al equipo hacer de *Contra III,* el juego más impresionante de la serie. Con 256 colores con los que jugar simultáneamente, el diseñador jefe y director del juego Nobuya Nakazato proporcionó mayor detalle a los sprites y fondos. Masayuki Saruta dibujó a los protagonistas, que además de tener más detalle recibieron animaciones adicionales, desde escalar muros y saltar vallas a conducir vehículos.

Los efectos especiales se usaron ampliamente también, empleándose el efecto mosaico de Super NES para representar el daño a los jefes en vez del método tradicional del flash de colores o los sprites parpadeantes.

La música de Miki Higashino, Masanori Adachi, Tappi Iwase y Aki Hata intentaba recordar a las películas de acción de Hollywood. Lo consiguieron de forma espectacular, con partes orquestales especialmente potenciadas por el sampleo de audio de la SNES. Cada nivel tenía un tema musical propio: los tremendos graves de la percusión del primer nivel acompaña perfectamente a la gravedad de la invasión alien; mientras que el cuarto nivel tiene un tema mucho más enérgico y luminoso que encaja con la alta velocidad y los cielos azules que podemos disfrutar a fase.

El juego llegó a Japón bajo el título *Contra Spirits* en febrero de 1992, y a Estados

GIGAMOSCA




» Nobuya Nakazato dirigió tanto *Contra III* en SNES como *Hard Corps* en MD.

CONTRA RESUMIDO

El maestro Nobuya Nakazato nos habla del recién editado Contra Anniversary Collection de Konami.

La tercera recopilación de Konami, con motivo de su 50 aniversario, está dedicada a *Contra*. Incluye varios clásicos, como las recreativas de *Contra* y *Super Contra*, el juego de NES *Super C*, el de SNES *Contra III: The Alien Wars* y el de Mega Drive *Contra: Hard Corps*. "No he estado implicado en el desarrollo día a día de *Contra Anniversary Collection*, pero el equipo ha sido tan amable de tenerme informado de forma regular y he dado mis consejos cuando han sido necesarios," explica el director de *Contra III* Nobuya Nakazato. Konami ha puesto un cuidado espacial con la recopilación de *Contra* para asegurarse de que cada jugador disfruta de sus títulos favoritos del modo que quieran. "Tanto *Contra* como *Probotector* están incluidos, así que todo el mundo podrá disfrutar de la serie de una forma nueva," revela. "Los fans fatales estarán contentos de saber que por primera vez habrá soporte para 50Hz y 60Hz en los *Probotector*"

Después de *Contra III*, Nakazato dirigió *Contra: Hard Corps* y produjo *Contra: Shattered Soldier*, *Neo Contra* y *Contra Rebirth*. Con una relación tan larga con la serie, podría esperarse que se hubiera visto implicado en la elección de los juegos que aparecerían en la recopilación, pero no ha sido el caso. "Yo no estaba dirigiendo el desarrollo del recopilatorio, así que no decidí qué juegos estaban incluidos. En cualquier caso, estoy muy contento con los juegos escogidos, creo que agradarán a los fans de la franquicia," dice. En cualquier caso, es posible que a Nakazato no se le hubiera dado demasiado bien esa tarea debido a su perspectiva del desarrollo de juegos. "Siempre tiendo a pensar que el siguiente juego con el que me ponga va a ser el mejor," explica. "Pero al final son los jugadores los que eligen sus juegos favoritos y varía de uno a otro jugador, así que no me corresponde a mí escoger el mejor juego de *Contra*."

Contra Anniversary Collection apareció a principios de verano en PlayStation 4, Xbox One, Switch y PC.



LAS CONVERSIONES

Contra III también apareció en plataformas portátiles... pero no de una pieza.



GAME BOY

■ Factor 5 estaba intentando comprimir un complejo juego de SNES en una de las consolas más limitadas del mercado, así que no tiene nada de sorprendente que *Contra III* (*Contra Spirits* en Japón y *Probotector 2* en Europa) no sea un port perfecto. Los excesos gráficos han sido moderados, varios minijefes y la fase de la moto jet se han caído, y no hay rotación en las fases cenitales.

Una vez que asumimos eso, es justo decir que el equipo logró poner en pie una imitación muy competente que conserva buena parte de la personalidad del juego original. Aún así, hay algunas cosas en las que falla: no es un juego frenético como lo son los *Contra*, y los enemigos son más insistentes para compensar que aparecen mucho menos. Buen intento, pero no perfecto.



GAME BOY ADVANCE

■ *Contra Advance: The Alien Wars EX*, o *Contra: Hard Spirits* en Japón, fue lanzado en 2002 y puede enorgullecerse de ser una de las conversiones de SNES más peculiares para la portátil de Nintendo. Algunos cambios eran esperables, como los gráficos más brillantes para compensar la pantalla oscura de GBA, o el menor espacio de juegos, debido a la resolución de 240x160 de la consola.

Sin embargo, esta conversión tiene otros cambios aún más radicales. Ya no puedes usar bombas ni puedes combinar dos armas. El modo difícil se va, y el fácil desaparece después del cuarto nivel. Pero el mayor cambio es que los dos niveles del Modo 7 han sido eliminados y sustituidos por otros dos de *Contra: Hard Corps*. Son buenos, pero... ¿por qué?



▶ Unidos como *Contra III: The Alien Wars* en abril. Solo hay pequeñas diferencias entre ambas, como la eliminación de *continues* infinitos en la versión USA. Los europeos tuvieron que esperar un poco más por la censura alemana, y, como de costumbre, los personajes fueron sustituidos por robots. Los usuarios PAL tuvieron *Super Probotector: Alien Rebels* en noviembre de 1992. Posteriores relanzamientos han perdido la marca *Probotector*: la Consola Virtual de Wii incluía *Super Probotector*, pero los jugadores europeos recibieron también *Contra III* a través de 3DS, además de estar incluido en la SNES Mini.

Muchas revistas europeas analizaron la versión japonesa, y quedaron impresionados. En *Mean Machines* decían que Konami había "incorporado cada truco gráfico de la Super NES, e inventado muchos otros" en una review de 95% . *N-Force* lo puntuó con un 92%, anotando que "hay ataques, balas y power-ups desde todas direcciones". En la review de 91% de *CVG* elogiaban el Mode 7 diciendo que "no es solo un gancho publicitario, es parte intrínseca de la mecánica". *Super Play Gold* reseñó la versión PAL con un 90%, diciendo que "es mejor que cualquier competidor" pero criticaba su duración, diciendo que "se queda sin gas muy rápido."

Desafortunadamente, el equipo no repetiría en una secuela. Los programadores Yaida y Suginami se fueron a Treasure, donde trabajaron en *Gunstar Heroes*, y la mayoría de los demás recalaron en otros proyectos de Konami. Para cuando *Contra: Hard Corps* fue desarrollado en Mega Drive, Nobuya Nakazato se vio dirigiendo a un equipo muy distinto, aunque vale la pena recalcar que el resultado fue también excelente. Aunque hubiera aparecido otra secuela en SNES, es difícil imaginar cómo podría haber mejorado las cosas... lo que es la mejor prueba de hasta qué punto era bueno *Contra III* para empezar. Así que, si hace tiempo que no lo juegas, coge a un amigo y revisita el juego que mejor te lleva al mismísimo núcleo de una película de acción de la época. ✱



» [SNES] Además de los jefes, *Contra III* tiene una buena cantidad de minijefes en casi todas las fases.

"El salto técnico viene acompañado de un inventivo diseño de niveles"



» [SNES] La habilidad de trepar muros y raíles dio más movimientos y unos cuantos instantes clásicos.

NAVAJERO

SOLDADO









JEFAZOS

Contra III tiene algunos de los mejores jefes de los 16-bit: Aquí rendimos honores a los más colosales.



FASE 1

■ Tu primer jefe es como una feísima tortuga biomecánica. Su boca es bastante peligrosa: puede escupir enemigos y disparar un poderoso láser.

CÓMO VENCERLO

Bajo el cuello y delante de las patas frontales verás un obvio punto débil rojo. Usa las plataformas para esquivar los ataques del enemigo y apunta ahí siempre que te sea posible.



FASE 2

■ Robot similar a una araña, pero con seis patas en vez de ocho. El 'cuerpo' central tiene un punto rojo parpadeante, donde deberías ver una cabeza.

CÓMO VENCERLO

Primero debes eliminar el final de cada pata del robot. Una vez que lo has hecho, empezará a saltar para alcanzarte. Esquívalo y dispárale al núcleo cuando aterrice.



FASE 3

■ Dos robots que parecen sospechosamente salidos de *Snatcher* acompañados por un amigo metálico aterradoramente grande y poderoso.

CÓMO VENCERLO

Los robots atacarán arriba y abajo, así que cuélgate del techo hasta que el robot de abajo empieza a disparar, salta tras él y ataca. Con el grande vigila los láseres y apunta a la cabeza.



FASE 4

■ Verás esta nave gigante durante el nivel, pero la pelea con el jefe transcurre íntegramente en el aire. Concretamente, con su protegida parte posterior.

CÓMO VENCERLO

El jefe está protegido con un escudo, que tiene dos cañones abajo y arriba. Destrúyelos y apunta al punto débil rojo gigante. Pero cuidado, que disparará a los misiles que estás cabalgando.



FASE 5

■ Tiene el aspecto de una horrible colmena, con un tentáculo con garra. En realidad es una segunda criatura, tipo gusano.

CÓMO VENCERLO

Apunta al ojo del centro mientras esquivas el gusano. Cuando le hayas acertado suficientes veces, el gusano te perseguirá y también tendrás problemas con el suelo, así que tendrás que rotar con los botones frontales.



FASE 6

■ El final: el gran jefazo, la encarnación viviente del terror alienígena. Empieza como una monstruosidad de múltiples bocas y hasta su cerebro presenta batalla.

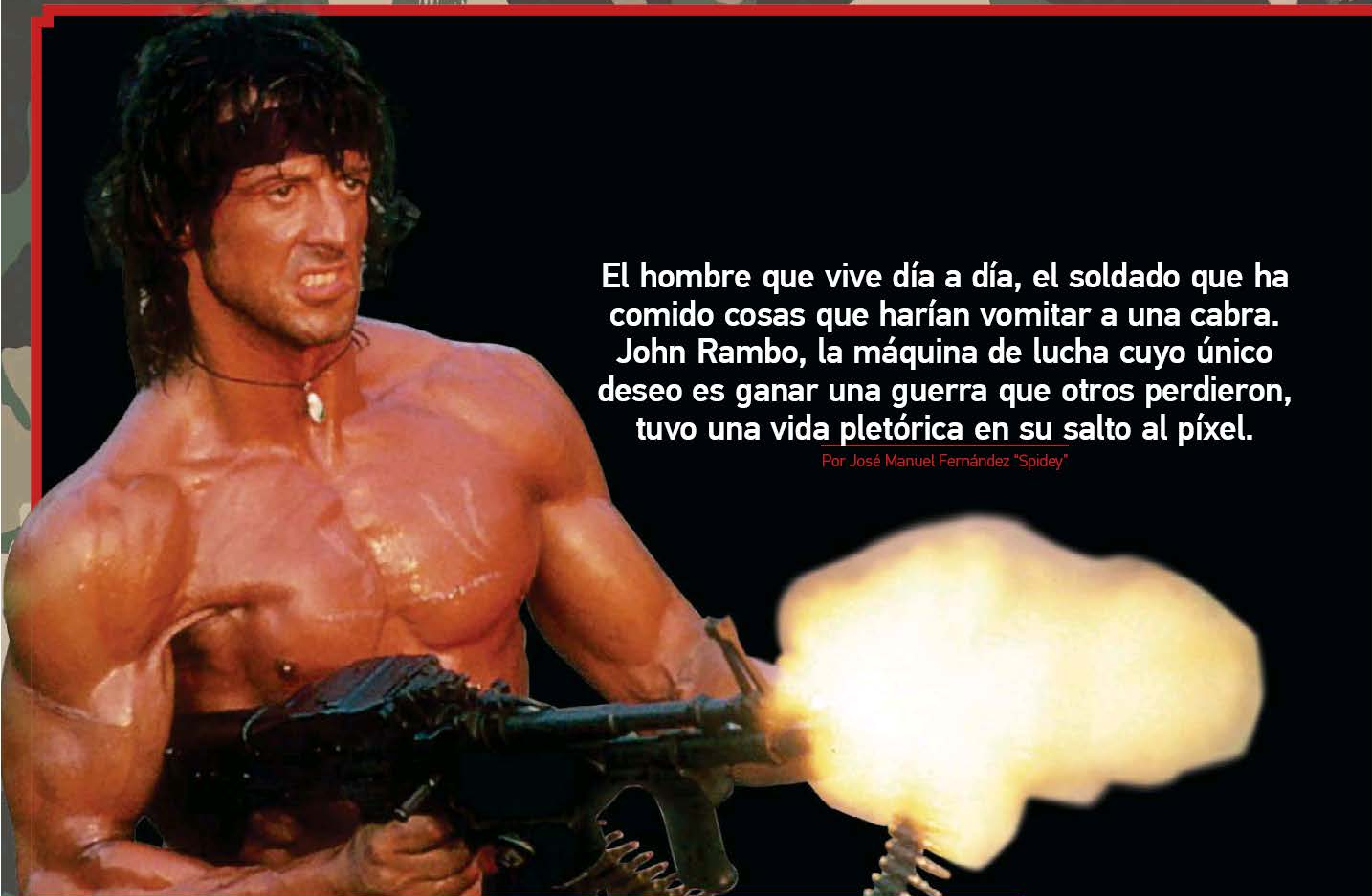
CÓMO VENCERLO

En la primera fase, acaba con sus brazos antes de disparar a la cabeza. En la parte del cerebro, memoriza qué hace en cada patrón de ataque antes de acribillarle. ¡Y no te relajes cuando despegues!









El hombre que vive día a día, el soldado que ha comido cosas que harían vomitar a una cabra. John Rambo, la máquina de lucha cuyo único deseo es ganar una guerra que otros perdieron, tuvo una vida pletórica en su salto al píxel.

Por José Manuel Fernández "Spidey"

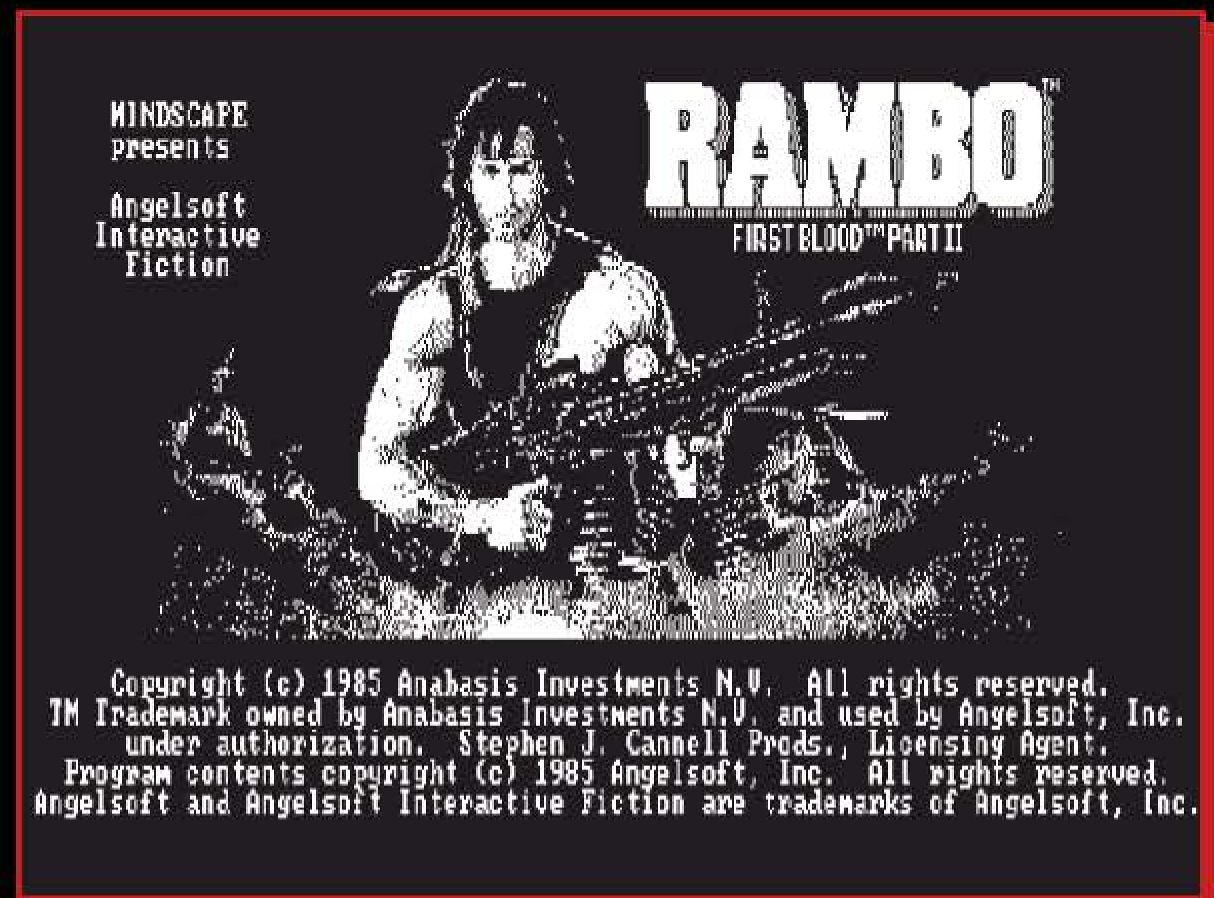
UN TIPO LLAMADO RAMBO™

Cuando el escritor canadiense David Morrell terminó en 1972 de rubricar su magnum opus, *First Blood*, poco imaginaría hasta donde llegaría el nombre de Rambo. Basándose en los relatos de sus alumnos que habían combatido en Vietnam, a la vez que recibía influencias por parte de Geoffrey Household y su novela *Rogue Male* (*Animal Acorralado* en España), Morrell escribió un duro relato acerca de un veterano de guerra que se encuentra desamparado por la sociedad americana que se encontró en su regreso al país que lo vio nacer. Nadie le da trabajo, casi todos sus viejos compañeros de escuadrón han fallecido y el jefe de policía de un pueblecito de Kentucky le acusa de vagabundo y de resistencia a la autoridad. Encerrado injustamente, la quebrada mente del ex-soldado revive las torturas que sufrió por parte del Vietcong, explotando finalmente con una violenta fuga, escondiéndose en las montañas cercanas. Así comienza una auténtica cacería humana en la que el entrenamiento militar de Rambo deriva en una carnicería de la que no estarán a salvo ni los soldados de la Guardia Nacional.

La novela se convirtió en todo un éxito. Al diario *The New York Times* le pareció "muy buena"; *Newsweek* hablaba de "un libro de primera clase"; e incluso el legendario Stephen King lo usaba como referencia en las clases que impartía en la Universidad de Maine. Con ese respaldo, y habiendo llegado a las librerías de medio planeta (se tradujo a más de 25 idio-



» [C64] Podríamos decir que el *Rambo* de Commodore era la mejor de las versiones para micro ordenador. La música de Galway contribuía a ello.



» [Apple II] El catálogo de aventuras de AngelSoft es bastante desconocido para los europeos. ¡Hicieron una ficción interactiva sobre Rambo!

mas), no era de extrañar que la historia de *First Blood* no pasara desapercibida para las grandes productoras de Hollywood. Los derechos para llevar la trama al celuloide se vendieron el mismo año de su publicación, pero tuvo que pasar una década para que los productores Mario Kassar y Andrew G. Vajna se pusieran manos a la obra con la película, cogiendo el proyecto fuerza cuando Sylvester Stallone (en pleno rodaje de *Rocky III*) se interesó por el guion.

El libro de Morrell terminaba como el rosario de la aurora, incluso con su desbocado protagonista muerto. Pero Stallone y el director Ted Kotcheff supieron darle a Rambo otro cariz, más heroico y a la vez mucho más triste. Así, el *First Blood* cinematográfico (que nos llegó con el nombre de *Acorralado*) termina con Rambo hundido, llorando a los brazos de su antiguo superior, el coronel Samuel Trautman, siendo entregado a las autoridades mientras nos erizaba la piel la canción "It's a long road". Un final que, visto también por Stallone, abría la posibilidad de continuar con la historia de John Rambo, de convertirlo, como así fue, en todo un héroe de acción.

Y así ha sido desde aquel 22 de octubre de 1982 hasta el 27 de septiembre de este 2019, cuando la quinta entrega llega a los cines: *Rambo: Last Blood.* El viejo Sly, que ya quisiera estar el que esto suscribe como él a sus 73 tacos, retoma de nuevo su icónico personaje después de la más que sangrienta *John Rambo* (*Rambo* a secas en EE.UU.), estrenada hace algo más de 11 años. La sinopsis lo dice todo: "Después de haber vivido un infierno, John Rambo se retira a su rancho familiar. Su descanso se ve interrumpido por la desaparición de su nieta tras cruzar la frontera con México. El veterano emprende un peligroso viaje en su busca, enfrentándose a uno de los cárteles más despiadados de la zona y descubre que tras su desaparición hay oculta una red de trata de blancas. Con sed de venganza, deberá cumplir una última misión desplegando de nuevo sus habilidades de combate".

Cinco películas, una serie de dibujos animados, figuras de acción… ¿y los videojuegos? Pues, como no podría ser de otra forma, los hay a puñados. Y para eso estamos aquí.

Tras la primera sangre

Curiosamente, *Acorralado* no tuvo ningún tipo de adaptación al mundo de los videojuegos. Por aquellas fechas bien que podría haber aparecido como cartucho para Atari 2600, por ejemplo, pero la temática de la película era quizás demasiado oscura y dramática, y desde luego poco apta para los más pequeños de la casa. Sin embargo, *Rambo: First Blood Part II* presentaba un marco de circunstancia mucho más adecuado para llevarlo a los ordenadores y consolas de la época.

Por estos lares nos llegó como *Rambo: Acorralado - Parte II*, y se alejaba totalmente de la deprimente visión del ex-soldado paria de la primera película. El buen ojo de Stallone a la hora de mantener con vida al virtuoso veterano se vio reflejado en una secuela que apostaba al cien por cien por la acción, colocando a Rambo de pleno en su zona de confort (de vuelta a Vietnam para localizar prisioneros de guerra) y mostrando al gran público que aquel loco que conocimos en el anterior film era en verdad un auténtico ejército de un solo hombre dispuesto a dar la vida por su país. Prácticamente un superhéroe que dinamitó la taquilla, recaudando más del doble que su predecesora.



» Si eres fan de las "aventuras conversacionales", vas a querer tener en tus manos esta ficción interactiva. Siguiendo al pie de la letra la trama de la película, este Rambo se unía a un catálogo con nombres como *The Myst* o *Indiana Jones in Revenge of the Ancients*.

PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.

MSX

リアルタイム・ロールプレイング・ゲーム

RAMBO™

ランボー

地獄のヒーロー! 激闘救出作戦

Lógicamente, la secuela gozaba de todos esos destalles susceptibles de lucir en un videojuego de mediados de los ochenta. Un personaje poderoso y con carisma, un escenario bélico tan exuberante como exótico, disparos y explosiones a raudales… No era de extrañar el hecho de que fuesen bastantes las empresas que trataron de hacerse con la jugosa licencia. Lo interesante es que los diferentes marcos de circunstancias propiciaron el que los derechos para transformar al alter ego de Stallone al píxel se vendieran a un puñado de casas, ya que cada una de ellas destinaría el desarrollo de su particular "Rambo" hacia una plataforma concreta y, por lo general, bastante alejada de aquellas en las que trabajarían el resto de productoras. Estas fueron Ocean Software, Angelsoft, Pack In Video y Sega.

Así, la británica Ocean Software planearía su juego, como era habitual, para Spectrum, Amstrad CPC y Commodore 64, con el mercado europeo en mente. Platinum Productions, equipo cuya rúbrica se podía encontrar en clásicos como *Beach Head II*, *Lode Runner* y *Raid over Moscow*, sería el responsable de programar este *Rambo* para Spectrum, con David J. Anderson y F. David Thorpe a los mandos. Por su parte, en CPC trabajaron J.E. Cosby, Colin Gordon, Steve Calvert, Jim Bagley y Craig Houston, que tomaron como referencia el trabajo de David Collier y Stephen Wahid (con las maravillosas músicas de Martin Galway) para conformar la excelente iteración del viejo C64.

En todos los casos, nos encontrábamos con un juego al más puro estilo *Commando*, solo que la linealidad del arcade de Capcom se veía sustituida por un escenario en el que la orientación resultaba clave para llevar a buen puerto la aventura. Como en la película, Rambo se marcaba como objetivo el rescate de los prisioneros de guerra americanos cautivos por el enemigo, liándola parda con armas tan características del personaje como el cuchillo, la ametralladora o las flechas explosivas. Al final, nuestro hombre tenía que pilotar un helicóptero para escapar y, con ello, terminar la misión.

Cada versión del *Rambo* de Ocean tenía sus particularidades, si bien la que recibiría el C64



» [MSX] Rambo, con un bazooka y con un Mi-24 Hind a su espalda. La pantalla de presentación auguraba acción bélica.



» [MSX] El raquítico sprite de Stallone en los MSX de primera generación protagonizaba un extraño e inclasificable juego.



» [MSX2] En 1986, si un juego abría con un pantallazo digitalizado como *Super Rambo Special*, se nos descolgaba la mandíbula.



» [MSX2] Antes de que *Metal Gear* sorprendiera al mundo con su infiltración, Pack in Video introduciría el sigilo en *Rambo*.

ganaba de calle tanto en lo jugable como en lo técnico. Ayudaba la prodigiosa banda sonora de Martin Galway, con algunas melodías que se auparían en lo más alto de lo más representativo del histórico chip SID. El juego en sí también se veía fenomenal, con gráficos tan coloridos como bien definidos, sosteniendo un factor lúdico que se caracterizaba por su rapidez. Todas estas premisas se intentaron mantener en Amstrad CPC, con el problema de sufrir una pantalla de juego excesivamente pequeña y una brusquedad de movimientos y scroll poco agradable. Finalmente, Spectrum contó con un *Rambo* más que digno, con un entorno visual muy limpio gracias al un fondo negro que camuflaba en gran medida el habitual color clash.

Rambo no era un juego demasiado complicado. Una vez hechos a su mecánica, y aprendido el comedido mapeado, la misión en sí no duraba más de diez minutos; menos aún en C64 debido a su rapidez. Pero como experiencia global estábamos ante un título muy interesante, manteniendo Ocean su seña de identidad a la hora de otorgar de calidad el siempre polémico entorno de las conversiones cinematográficas.

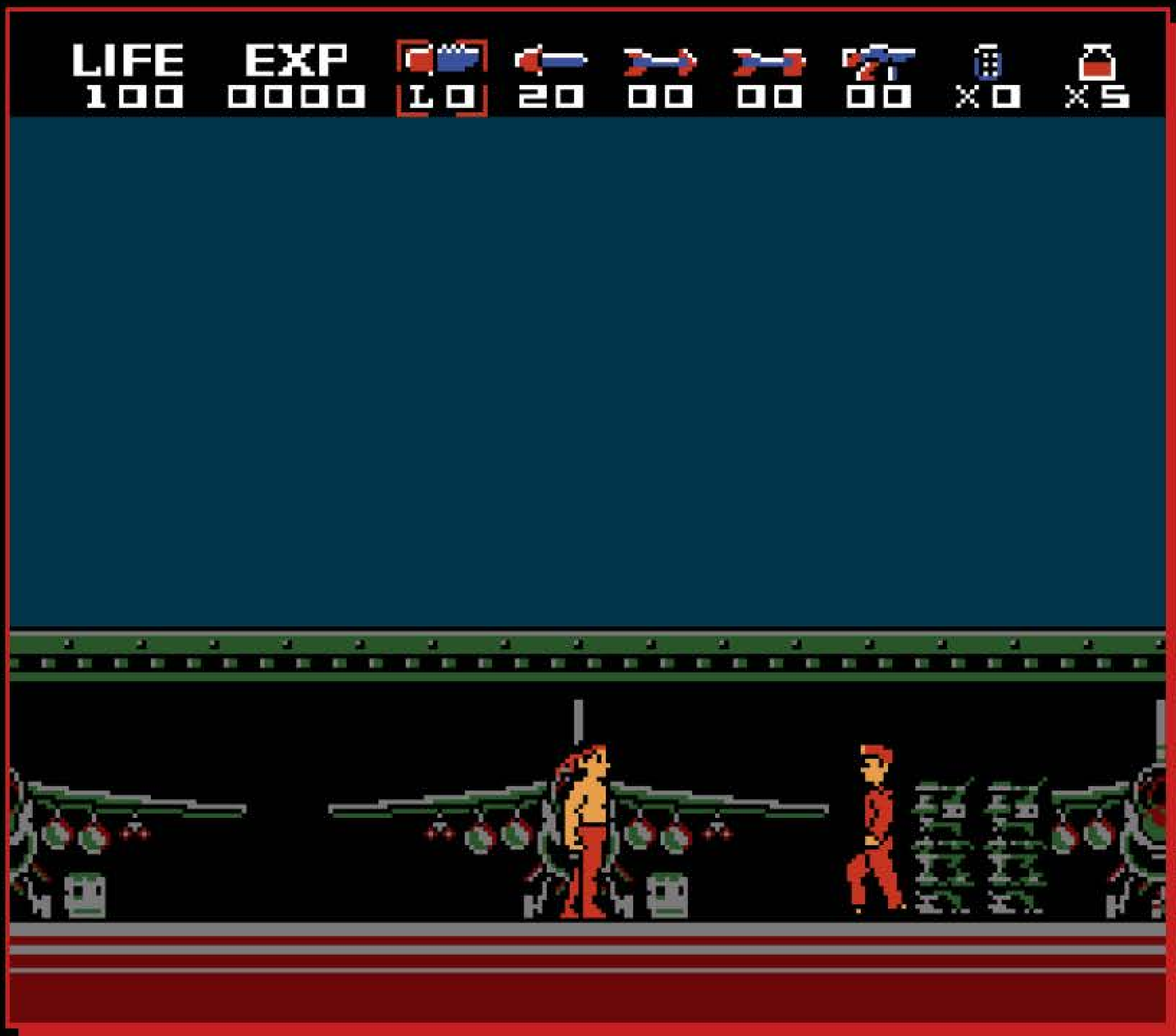
Siguiendo con los ordenadores, le toca el turno al *Rambo* de Angelsoft, publicado por Mindscape en 1985 y destinado en exclusiva para el mercado americano, más concretamente a los usuarios de Apple II y MS-DOS. Cabe mencionar que los ocho títulos que lanzó Angelsoft se enmarcaban dentro de la ficción interactiva, haciendo aventuras conversacionales de libros (a la usanza de *High Stakes* o *The Myst*) o llevando populares personajes del celuloide a sus juegos, siendo buenos ejemplos de esto último obras como *A View to a Kill* o *Indiana Jones in Revenge of the Ancients*. Y, por contradictorio que pueda sonar, siguiendo su línea de trabajo hicieron una aventura de texto sobre *Rambo: First Blood Part II*.

Al igual que en las otras producciones de Angelsoft, su *Rambo* era un buen juego de aventuras. Pero tenía un gran problema: si habíamos visto la película, pocos obstáculos nos íbamos a encontrar para llevar a buen término esta ficción interactiva. Bien es cierto que, como ocurriera con *The Myst*, *Voodoo Island* o *James Bond 007: Goldfinger*, Angelsoft colocaría un factor azar capaz de coger por sorpresa al aventurero más avezado. En el caso de *Rambo*, el juego movía con cierta aleatoriedad la situación de determinados enemigos, por lo que era fácil morir al encontrarnos de sopetón con una fea emboscada. En cualquier caso, este *Rambo: First Blood Part II* era un trabajo ciertamente curioso por las particulares características del género escogido.

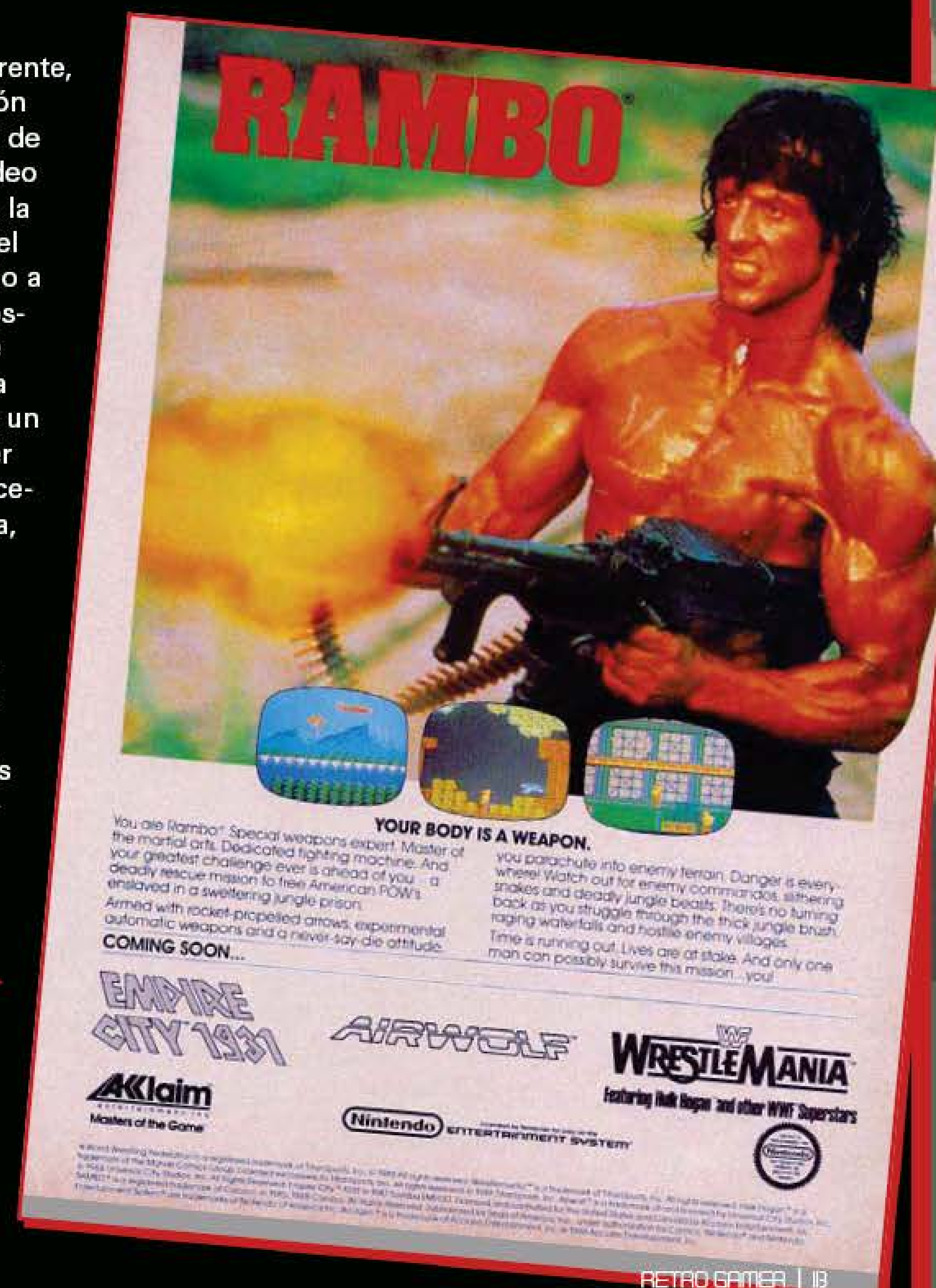
La ira del Rambo japonés

Dos fueron las empresas que pujaron por la licencia en el país del sol naciente. La primera en manifestar sus juegos fue Pack in Video, desarrollando un extraño juego de Rambo para los MSX de primera generación el mismo año de estreno de la película. Enmarcar dentro de un género este cartucho es cuanto menos complicado, presentando una peculiar metodología lúdica que no dejaría a nadie indiferente, alejada del todo de la desenfrenada acción propia del personaje en la pantalla. Igual de llamativo era el hecho de que Pack in Video iba de frente, sin remilgos, colocando en la mismísima portada un gran pantallazo del juego como fondo, sirviendo de escenario a una imagen de Stallone en una de las posturas típicas del personaje. Y es que este *Rambo* era bastante raquítico en lo que a gráficos se refiere, con pequeños sprites un tanto esquemáticos (Rambo parecía tener la pose de un egipcio) y un diseño de escenario totalmente cuadriculado. Por contra, estábamos ante un título colorido, y con un tratamiento del sonido correcto.

Dado el estilo de juego escogido, se le podían perdonar tan exiguos gráficos. Porque el programa de Pack in Video era en sí un RPG de difícil clasificación, con pequeños puzles, enfrentamientos al más puro estilo de los roguelike y ciertos matices que bien lo podrían relacionar con el clásico *Maziacs*.
Un trabajo extraño el de Pack in Video, bastante "especialito" se mire como se mire; pero no por ello estaba exento ▶



» [NES] Este *Rambo* ofrecía acción y plataformas a lo *Castlevania*. Muy divertido, y con una banda sonora estupenda.



» [NES] La segunda película de Rambo llegaba a NES muy poco antes de que *Rambo III* debutara en los cines.



» Fiel a sus clásicos juegos de pistola, la recreativa que Sega preparó sobre Rambo era y sigue siendo todo un espectáculo.



» [Xbox 360] El más reciente de los juegos de Rambo también era un juego de mirilla. Y no era tan malo como lo pintan.

de calidad. Y aunque llegar a conocer de pleno sus tripas podía ser cosa de un buen puñado de partidas, esta misión de rescate podía durar de principio a fin… menos de diez minutos.

Más profundo fue el logro de llevar la licencia a la segunda generación, al poderoso MSX2. Con el increíblemente chachi nombre de *Super Rambo Special*, Pack in Video propondría en 1986 un Rambo cuya misión por fin haría justicia a una de las habilidades más olvidadas cuando del personaje (y que, dicho sea de paso, aparece en todas las películas): la infiltración. Meses antes de que el original *Metal Gear* viera la luz, Stallone protagonizó un "megarom" (denominación que recibían los cartuchos de MSX con al menos 1 megabit) en el que era más importante pasar desapercibidos que disparar a lo loco. No obstante, el número de armas era abultado, al igual que el extensísimo mapeado.

Super Rambo Special destacaba sobre todo por el gran desafío que proponía su fresca jugabilidad, cercana al clásico concepto del RPG japonés; así como un planteamiento técnico a la altura de la máquina que lo albergaba. Lucía gráficos en alta resolución, y aún con ello los sprites se movían con una soltura envidiable. El notable colorido respondía a lo que se podía esperar dentro de lo que eran los primeros lanzamientos para MSX2, y en este sentido, la pantalla de presentación, con una foto digitalizada de Rambo, desencajó más de una mandíbula. Por su parte, las melodías, al contrario de lo que ocurriera con el anterior juego de MSX, sí reproducían algunos de los temas de la película, así como podíamos escuchar al mismísimo Stallone gritar cuando moríamos.

Pack in Video cambió radicalmente el concepto de juego cuando estrenó su *Rambo* en Famicom. Sería en 1987 cuando pisaría las tiendas japonesas, saliendo un año más tarde en territorio americano reconvertido para NES. Y decimos reconvertido, porque cambiarían algunas cosillas. Sí se mantendría una mecánica eminentemente arcade, con un recorrido que nos ponía a los mandos de un simpático sprite de Rambo que se movía mediante un suave scroll horizontal. Podíamos orientarnos por el mapeado a través de ciertas entradas, dando un poco de tridimensionalidad al conjunto; si bien por lo general el asunto no iba más allá de lo que podría plasmarse en un *Castlevania* clásico. También existía una porción en la que el jugador asumiría el rol de la agente de inteligencia Co-Bao, debiendo infiltrarse en el campamento enemigo. Lo raro es que, aún siguiendo en cierto modo la trama del film, nuestro Johnny Rambo se enfrentaría a, poniendo como ejemplo la primera fase, arañas, avispas, serpientes, tigres… Pero ahí no termina lo estrafalario, siendo la cúspide de lo grotesco el vernos las caras en el tramo final con el Mayor Murdock, y poder lanzarle un gigantesco kanji que lo convertiría en… una rana. Detalle que, al igual que la secuencia de créditos, fue eliminado en la versión que distribuyó Acclaim para Occidente.

Por último, tenemos al *Rambo* de Sega para su Master System, título exclusivo para el mercado USA. Porque el acuerdo de la compañía con la productora Carolco solo podía ser efectivo en Estados Unidos, ya que Ocean lo mantenía en Europa y Pack in Video en Japón. Por consiguiente, el juego que los usuarios de SG-1000 Mark III conocieron como *Ashura* y los europeos como *Secret Command* no era otro que el *Rambo: First Blood Part II* americano. Salvo por las distintas pantallas de presentación (en *Rambo* se mostraba una estupenda imagen del personaje mientras sonaba una buena adaptación de la mítica sintonía del film), en los tres casos el cartucho tenía el mismo contenido, un estupendo arcade de disparos muy similar a obras consagradas como *Commando* o *Ikari Warriors*, en el que uno o dos jugadores se las verían contra el ejército enemigo para terminar combatiendo una especie de… súper computadora alienígena. ¡Fidelidad total!



» [Master System] Apareció en Japón y Europa, pero solo en y EE.UU. pudo salir con la licencia de Rambo.

Rambo III

La tercera entrega cinematográfica, con un Sylvester Stallone más petado que nunca, llegaría a los cines en 1988, narrando para la ocasión una historia que iba mucho más al grano en lo que a la acción se refiere. Nuestro héroe se veía obligado a coger de nuevo las armas para ir a rescatar a su único amigo, el coronel Trautman, retenido por fuerzas soviéticas sitas en Afganistán. Quizás es la película de la saga que menos ha gustado en general, tanto al público como a la crítica, pero siguió haciendo buenos números y, por qué no decirlo, era un entretenimiento de lo más digno. Y es que pocas cosas nos gustaba más que ver a Rambo tensando el arco con una flecha explosiva.

Dado el éxito del anterior asalto a los videojuegos, Ocean Software tuvo preferencia a la hora de hacerse con la nueva licencia, publicando el año del estreno cinematográfico un más que espectacular *Rambo III* para la práctica mayoría de los ordenadores de 8 y 16 bits que



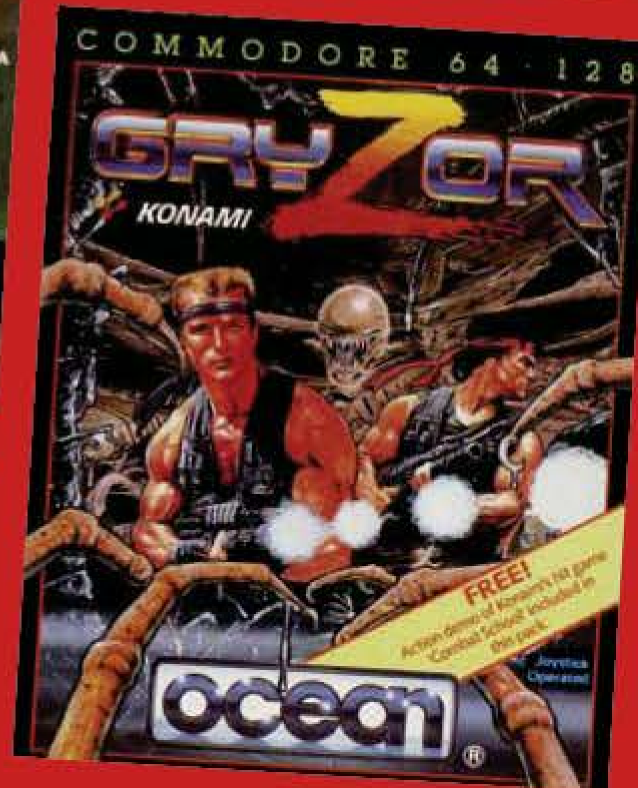
» [Arcade] Con *Rambo III*, Taito cumplió nuestro sueño de manejar al mismísimo Coronel Trautman.

RAMBO EN OTROS JUEGOS









La imagen del estelar Sylvester Stallone en el papel de John Rambo se convirtió en un auténtico icono del cine de acción y de la cultura de masas en general. No era pues de extrañar que sirviera de referencia para no pocos videojuegos que, sin disimulo, utilizaban la figura del musculoso soldado.

coexistían en el mercado por aquella época. Andrew Deakin y el artista gráfico Ivan Horn se hicieron cargo de plasmar las versiones para Z80 (Spectrum, Amstrad y MSX), mientras que Zach Townsend y Andrew Sleigh harían lo propio en C64. El programador John Branwood y los grafistas Ivan Horn y Robert Hemphill trabajarían sobre el diseño de Gary Bracey para llevar *Rambo III* al Atari ST y al Amiga de Commodore, contando todas las traslaciones con música del siempre genial Jonathan Dunn. La versión PC la produciría en Estados Unidos Taito, con John Siegesmund (de Banana Software) haciendo un correcto port desde las iteraciones para 16 bits.

Ocean, que acababa de dar un auténtico pelotazo con *RoboCop*, trabajó en la misma línea de ofrecer un juego variado, con fases muy distintas unas de otra. De todas maneras, tenían su peso los escenarios en los que Rambo debía infiltrarse utilizando el sigilo y los múltiples objetos dispuestos para solventar determinados puzles... Algo que, visto con perspectiva, denotaba la fuerte influencia tanto del *Super Rambo Special* de Pack in Video como del sorprendente *Metal Gear* de Konami para MSX2 (la versión para NES salió en EE.UU. el mismo 1988). Estas partes terminaban dando paso a una recta final cuya fórmula jugable variaba radicalmente, metiéndonos a bordo de un tanque en un juego de mirilla muy similar a *Operation Wolf*.

Además de distribuir la versión para MS-DOS de *Rambo III*, Taito compró la posibilidad de producir una máquina recreativa sobre el film, y en 1989 colocó en los salones arcade un llamativo mueble en el que dos jugadores podían asumir el rol de John Rambo y del coronel Trautman. Sus desarrolladores pusieron claramente sus ojos sobre *Cabal* y *Devastators*, placas lanzadas respectivamente por Tad Corporation y Konami un año antes. Incorporaron varios tipos de scroll, fases en moto, espectaculares jefes... En conjunto, conformaron un arcade bastante notable.

En consolas, Sega tuvo el monopolio de *Rambo III*. Master System ejecutó en sus circuitos un descarado clon de *Operation Wolf*, compatible con la pistola Light Phaser. Estaba muy bien realizado, pero su escasa duración (alrededor de diez minutos) lo convertían en una adquisición poco recomendable. Sin embargo, en 1980, con el pad de Mega Drive en nuestras manos, nos topábamos con un cartucho de lo más espectacular y emocionante, dibujando el rescate a Trautman con las maneras de un buen *Mercs*. Además, los enfrentamientos con los grandes jefes los hacíamos con una asombrosa secuencia de Rambo en tercera persona. Un cartucho también breve, pero de lo más memorable para los fans del héroe de acción.

Últimas incursiones

Dos décadas tuvieron que pasar para que Sylvester Stallone se decidiera a embarcarse en una nueva entrega de *Rambo*, tomando también las riendas del guion y de la dirección. 2008 fue el año para que *John Rambo* (como la conocimos aquí) sorprendiera a propios y extraños por su crudeza. De paso, Sega aprovechó la tesitura para desarrollar el mismo año una máquina arcade que quitaba el hipo. Respondiendo al conciso nombre de *Rambo*, la división AM1 unió sus fuerzas con los prestigiosos desarrolladores de Polygon Magic para recrear en la placa Lindbergh los tiroteos de las viejas películas, acoplándose al lógico andamiaje de un arcade de disparos a la usanza de *Virtua Cop* o *The House of the Dead*. Además de su llamativo apartado visual y de las espectaculares escenas de vídeo, esta recreativa de Rambo llamaba la atención por un medidor de ira que podíamos activar, haciéndonos brevemente invulnerables mientras escuchábamos el desbocado alarido de nuestro hombre.

El mismo estilo, aunque sin la posibilidad de sujetar un buen trabuco, es por el que optaron los programadores polacos de Teyon, los cuales, gracias a la licencia obtenida por Reef Entertainment, realizaron para Xbox 360, PlayStation 3 y PC otro juego de disparos con punto de mira. Este *Rambo* sí que narraba los acontecimientos de las tres películas (la anterior recreativa dejaba pasar los hechos de *First Blood*), e incluso iba más allá a la hora de proponer secuencias de batallas no vistas en las películas. Contaba con las míticas tonadillas de Jerry Goldsmith, lo cual era todo un punto a favor; y en términos de diversión no era un completo desastre si asumíamos lo limitado de su fórmula. Con todo, la crítica especializada lo trituró, y se generó una aureola de ponzoña alrededor de este título que, siendo sinceros, no se merecía. *

MONJE VOLADOR

NINJA VERDE

GUÍA DEFINITIVA: NINJA SPIRIT







NINJA SPIRIT

Uno de los arcades con temática ninja más elegante de los años ochenta, Ninja Spirit de Irem, mezcló la acción de scroll lateral con mecánicas innovadoras para crear algo totalmente único.

Texto de Mike Bevan



PIT NINJA







» [Arcade] *Ninja Spirit* tiene algunas habilidades geniales, incluida la que te brinda múltiples clones ninja.

Menciona Irem a cualquier jugador experimentado y es probable que lo primero en lo que piense sea en la saga de shooters *R-Type*. Pero uno de los reclamos menos conocidos del desarrollador japonés de recreativas es que, en 1984, creó el primer videojuego de scroll lateral, *Spartan X*, más conocido en occidente como *Kung-Fu Master*. El juego también fue uno de los primeros en presentar un escenario exclusivamente oriental, una pagoda inspirada en la película de Bruce Lee, *Game of Death*.

En 1988, un año después del lanzamiento de *R-Type*, Irem regresó a los videojuegos de lucha de scroll lateral, desarrollando dos títulos para recreativa: *Vigilante*, ambientado en Nueva York, y un regreso bastante más intrigante a un mundo influenciado por el misticismo oriental, *Ninja Spirit*. Lanzado en Japón como *Tsukikage: The Legend of the White Wolf*, la pantalla de título rezaba "el último camino del ninja" en la versión original japonesa. La jugabilidad es más parecida a juegos como *Shinobi* y *Black Tiger* que a *Kung-Fu Master*, solo que en este caso empuñamos una katana.

El argumento, totalmente superficial, nos habla del héroe solitario Tsukikage (traducido como Moonlight en inglés) en una búsqueda por Japón para vengar a su padre, asesinado por un misterioso demonio hechicero. En términos jugables, esto equivale a recorrer siete etapas cada vez más desafiantes en las que decenas de enemigos intentan matarte con la precisión del rayo, lo que, al ser un título de Irem, no es demasiado sorprendente. Desde la primera aparición de Moonlight en un santuario en ruinas, es acosado por ninjas que le lanzan cuchillos en múltiples direcciones e incluso intentan pincharlo desde debajo de las tablas del suelo.

Afortunadamente, nuestro protagonista está equipado con un conjunto de cuatro armas útiles: katana, estrellas arrojadizas, bombas y una hoz con cadena. El arma predeterminada, la katana, es probablemente la más útil para la mayor parte del juego, ya que corta en un amplio arco sobre la cabeza de Moonlight y bloquea efectivamente la mayoría de los proyectiles. Las estrellas arrojadizas son útiles a distancia y se pueden cargar para lanzarlas rápidamente de tres en tres. Las bombas son muy poderosas y van mejor contra los enemigos finales, mientras que la hoz y la cadena también bloquean las balas enemigas, y pueden girar alrededor de la pantalla en el mejor movimiento de ataque del juego, pero es más lenta que las otras armas. Todas las armas se pueden actualizar ▶



» [Arcade] El diseño visual de *Ninja Spirit* es excepcional gracias a un trabajo de sprites realmente exquisito.

JEFAZOS

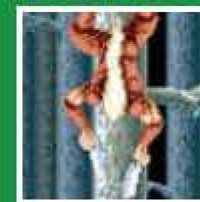
Cómo vencer a esta horda de malos diabólicos

ASURA



■ Después de recorrer una primera fase llena de ninjas, este semidiós se levanta del suelo. Afortunadamente, es bastante débil y sus ataques son fáciles de evitar. Un puñado de ataques lo eliminarán.

OGRO HACHA



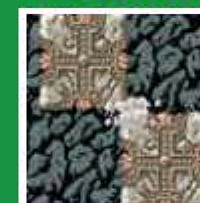
■ Este extraño demonio de los árboles comienza en el centro de la pantalla y sigue tus movimientos. Sus ataques no son rápidos, pero te caerán de un golpe, así que sigue moviéndote y usa bombas.

HANZO EL DEMONIO



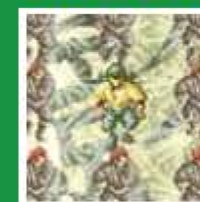
■ Este imponente ninja tiene un sable enorme, así que salta sobre él si se acerca. El principal problema son sus secuaces con fusil. Desearás cambiar entre la espada y las bombas.

PIEDRAS ENCANTADAS



■ Su método de ataque es tratar de hacerte papilla. Las dos piedras se turnan para atacarte y es fácil hacer un mal movimiento y terminar aplastado. ¡Evita las esquinas de la pantalla!

DEMONIOS DEL VIENTO



■ Esta cometa gigante repleta de ninjas es, definitivamente, uno de los jefes más duros. La hoz es útil para bloquear proyectiles, pero si ves una abertura, arroja algunas bombas y reza.

GUERREROS FANTASMA



■ Estos poderosos guerreros zombi luchan de una forma agitada, ya que parecen deformarse al azar. Tu esperanza son las bombas, si todavía las tienes. Si no, tendrás problemas.

HECHICERO



■ Felicidades, has llegado al jefe final. Los rayos que dispara te siguen, por lo que se necesitarás algunas maniobras y saltos hábiles para vencerlo. Suerte, y que el espíritu ninja te acompañe.





NINJA MARRÓN

SOLDADO COMETA

CONVERSIONES

Echamos un vistazo a las versiones de Ninja Spirit



ATARI ST

■ Las versiones de *Ninja Spirit* para ordenadores de 16 bits se acreditan a Mediagenic, el sucesor de corta duración de Activision. La versión Atari ST no es mala, pero sí lenta en los controles, además de tener la incómoda necesidad de presionar una dirección en el joystick para atacar.



AMIGA

■ La conversión de Amiga parece estar basada directamente en la de Atari ST y sufre los mismos problemas de control, paleta de colores reducida y falta de planos de fondo. Al igual que en ST, no hay efectos de sonido, pero esta versión tiene una banda sonora mucho mejor.



COMMODORE 64

■ El port de C64 fue de Chris Butler, el genio detrás de las conversiones de *Commando*, *Ghosts 'N Goblins* y *Space Harrier*. Es un esfuerzo impresionante, aunque sufre de sprites reducidos, pero con un gran remix de la música arcade original de Martin Walker.



ZX SPECTRUM

■ En cierto modo, la versión Speccy es la más auténtica en los ordenadores de 8 bits en cuanto a la escala de los fondos y el tamaño de los personajes del juego. Sin embargo, sufre el parpadeo de la pantalla y los cargados fondos a veces dificultan la detección de enemigos.



» [Arcade] En esta fase, Moonlight puede moverse en el suelo y el techo, pero también pueden hacerlo sus enemigos.





» [Arcade] La frenética sección del pozo te deja caer por un eje vertical con muy poco control sobre tu personaje.

▶ recogiendo los power-ups que sueltan los ninjas naranjas al morir, con la katana como principal prioridad, ya que agregará un rastro de explosiones circulares que detendrá a los enemigos más pequeños durante un rato. Sin embargo, *Ninja Spirit* no es un juego para perder el tiempo, ya que el énfasis principal, aparte de la multitud de enemigos, es un temporizador que funciona a medida que avanzas hacia el jefe. La capacidad de Moonlight de saltar a través de la pantalla como un fugitivo de *Tigre y Dragón* es, definitivamente, una ventaja a este respecto.

Sin embargo, el power-up más innovador de juego es la capacidad de ganar hasta dos de los "espíritus" ninja del título, una idea tan buena que más tarde la tomó prestada Tecmo en *Ninja Gaiden II*. Estos se convierten en clones del protagonista, imitando todos y cada uno de tus movimientos y ataques, de la misma manera que pasaba con los power-up de Opción en *Gradius*. En algunos niveles, una de las pastillas del juego incluso te da un escudo al estilo *Gradius*, que se parece a una cuerda de saltar ardiente que gira alrededor de tu personaje y tus clones espirituales.

Es este aspecto potenciador lo que le da a *Ninja Spirit* una sensación mucho más sincronizada con *R-Type* que con *Vigilante* o *Kung-Fu Master*, con un Moonlight completamente desarrollado que llena la pantalla con golpes de espada, múltiples shuriken, bombas y remolinos de cadenas cortando a los enemigos pequeños con facilidad. El ritmo del juego es más parecido al de un shoot'em-up que la mayoría de los arcades de acción, pero lo malo es que, de manera similar a *R-Type*, las cosas pueden ir rápidamente cuesta abajo si mueres y pierdes todas tus actualizaciones. *Ninja Spirit* puede ser obstinadamente difícil a veces, pero al igual que *Dark Souls*, la satisfacción de ganar a un jefe sin morir, recompensa con creces todo el esfuerzo invertido.

Visualmente, *Ninja Spirit* hace gala de una apariencia detallada en tonos pastel, como muchos de los juegos de Irem de esa época y, aunque no hay nada tan impresio-



ASURA



AMSTRAD CPC

■ La versión de Amstrad es la peor de todas, a pesar de tener una decente paleta de colores. Es terriblemente lento, yendo más o menos a un cuarto de la velocidad de la versión original para recreativa. Además, el scroll es mucho más brusco que en el ZX Spectrum.



GAME BOY

■ Producido por el estudio británico Bits, que hizo la excelente versión de Game Boy de *R-Type*, esta es una gran conversión, aunque posiblemente la más fácil de jugar debido a la reducción de enemigos en pantalla. Sin embargo, los jefes parecen recibir bastantes golpes más.



PC ENGINE/TG-16

■ El port de PC Engine es, con diferencia, el más parecido al original en términos de jugabilidad y gráficos, y es más fácil al permitir que tu ninja sea golpeado hasta cinco veces antes de morir. Los puristas, sin embargo, siempre pueden cambiar al modo arcade de un solo golpe.







"El ritmo del juego es más parecido al de un shoot'em-up que la mayoría de los arcades de acción"

nante como la famosa nave nodriza de *R-Type*, los fondos y los personajes exudan la atmósfera de un Japón medieval de otro mundo. Las fases son lo bastante variadas como para mantener las cosas interesantes, abarcando ruinas abandonadas, bosques, praderas iluminadas por la luna y un par de secciones de scroll vertical que implican la subida a un acantilado hasta un enemigo final surrealista y un descenso a un pozo cavernoso. Incluso hay un par de secciones donde Moonlight puede elegir entre caminar por el suelo o el techo, al estilo de *Strider*.

Fuera de las salas recreativas, *Ninja Spirit* fue más conocido por las conversiones caseras de Activision, que, por la naturaleza técnicamente ambiciosa del original, ya que no pudieron capturar completamente el aspecto, la velocidad y la jugabilidad de la recreativa original. La conversión más cercana es, la de PC Engine / TurboGrafx-16, que tiene la ventaja adicional de permitir a los jugadores recibir una cantidad de golpes antes de morir, lo que hace que terminar el juego sea una posibilidad bastante más alcanzable que en el original. Esta versión agrega algunos extras gráficos, incluida una breve secuencia introductoria que muestra la muerte del padre de Moonlight y una breve visión de su forma de lobo espiritual, así como fondos animados mejorados en el escenario de la nube de tormenta.

En retrospectiva, *Ninja Spirit* podría ser uno de los juegos de arcade más ignorados y menospreciados de Irem, sin recibir ni siquiera una secuela, lo cual es una pena, ya que es sin duda uno de los mejores juegos de finales de los años ochenta de la compañía. Poder jugar como tres ninjas idénticos al mismo tiempo es una experiencia bastante única en los juegos 2D de su época y, aunque sus conversiones caseras no le hicieron justicia, vale la pena retomar el lanzamiento de la versión para PC Engine en la consola virtual de Wii, o en Irem Arcade Hits de DotEmu para Windows, que incluye Ninja Spirit más otros diecisiete arcades clásicos de Irem. *







» [GB] En este crossover aparecen Moonlight y otros héroes y villanos clásicos de Irem.

SHUYAKU SENTAI IREM FIGHTER

¿Quieres más Moonlight? Mira esto

Aunque *Ninja Spirit* nunca tuvo una secuela, su héroe, Moonlight, aparece en este crossover lanzado para Game Boy solo en Japón. Con una portada surrealista que muestra a Hammerin' Harry montado en un caza R-9 como un caballo salvaje, *Irem Fighter* no es un juego de lucha sino un híbrido de lucha de cartas. Con una gran cantidad de personajes y vehículos de la historia de Irem, si alguna vez te has preguntado quién ganaría en una pelea entre Kid Niki, Mr. Heli y Dobkeratops, esto podría gustarte.











Una historia sangrienta (en la BCN de los 80)

Bloody Paws

La Edad de Oro del Software Español. La cara A de la Historia nos la han contado muchas veces. ¿Y qué pasa con la cara B? Quizás no gusta tanto porque son historias difíciles de escuchar, no son tan comerciales. Pues aquí tenemos una de la cara B, incómoda de reproducir.

Texto de S*T*A*R*

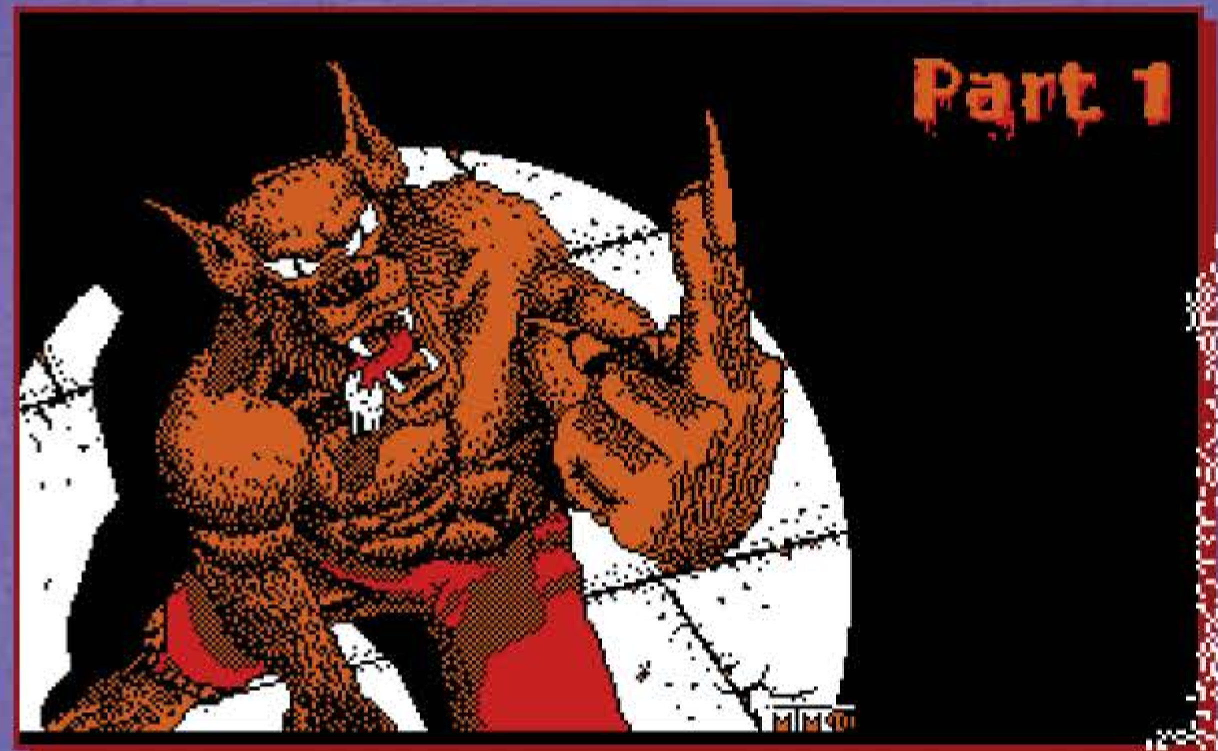
Volamos a finales de los años 80 del pasado siglo. Los 8 bits descendían en barrena pero nadie lo veía. O no querían verlo. Se escarbaba en el yacimiento casi agotado intentando sacar el máximo provecho rápido y con el menor esfuerzo. De ahí viene Juan Carlos Sánchez, programador de la época. Fuimos a visitarle para que nos contara sus experiencias y sus verdades. Le pillamos por sorpresa y con la guardia bajada, le hicimos exprimirse las meninges dándole a la moviola de la memoria y lo que nos contó es lo que ahora les explicamos a ustedes.

"Cuando tenía 14 años me compraron un Spectrum, y empecé a ir a *Sábado Chip*, un programa de radio de la cadena COPE que se emitía desde Barcelona los sábados por la tarde. Una vez vino un tipo que se llamaba Carlos Martín, que era el director de ventas o algo así, de la delegación de Zafiro en Barcelona: iba a *Sábado Chip* a presentar algunos juegos, a participar en el programa.

En uno de los programas le pregunté que, en Barcelona, si un tío quería programar y hacer juegos, cómo podía hacerlo, no había medios ni soporte ni ayudas. Cuando acabó el programa vino y me dijo que le llamara. Contacté con él,



» Amstrad CPC] Detenerse ante un semáforo no forma parte del juego, solo es una pose...



» [CPC] Las brujas enseñaban el trasero a la luna. Los hombres lobo le hacen peinetas.



» [ZX Spectrum] El poder del lobo hombre todo lo puede… Excepto cincelar nuevos muñones para señores petrificados.

tenía un local en Zafiro, y por entonces tenían ya dos juegos, *Atrog* y *Arrrgh*, creo recordar. Estaban intentando hacerse un hueco, aunque todavía no tenían mucha infraestructura. Sería el año 1988. Con el tiempo dejé de ir por allí y a lo largo del año Carlos Martín me volvió a llamar: había encontrado a alguien que tenía dinero para invertir. Eso era cuando empezaba la Facultad de Informática y nos encargaron la conversión de *Sideral War* de Amstrad a Spectrum. Nos dejaron el juego y lo copiamos píxel a píxel desde cero. Nos pagaron 90.000 pesetas por hacerlo. El tío que ponía el dinero tenía un local que era una gestoría y nos dejaba una habitación, seis metros cuadrados debía tener, pero aquello se fue a pique. Entonces Carlos Martín encontró a otra persona que había trabajado en Alcatel y que había montado una tiendecita en Vallcarca donde vendía PC. Detrás del mostrador había una escalera que iba al sótano y ahí nos metieron a trabajar, bajo tierra. Estábamos solo dos: Manuel Matamoros, que era el grafista, y yo, y después vino otro chico una temporada, que era quien hizo el *Tokyo Gang* que acabó publicando GLL Software y otro juego más, no recuerdo cuál".

Y todo eso ¿lo hacíais directamente con un Spectrum y un Amstrad o con algún PC entre medio a modo de desarrollo cruzado?
Creo que el *Sideral War* fue directamente ensamblando con el Spectrum en la gestoría que te comentaba antes. Para cuando empezamos la versión de *Bloody Paws*, en el sótano de Francisco, ya teníamos un PDS. Era una tarjeta RS232 con el ensamblador cruzado y un software pequeño que cargabas en el Spectrum o en el MSX o donde fuese y después cargaba el código que le enviabas desde el PC, que era mucho más rápido. En el disco duro guardabas las copias del juego, las versiones, y eso aceleró mucho el desarrollo. Nosotros llegábamos allí cada día, bajábamos al sótano y nos quedábamos solos currando. No había casi ventilación ni nada. Carlos Martín seguía por ahí, hacía de comercial y nos intentaba encontrar contactos. Es quien contactó con GLL Software, gente a la que nosotros nunca conocimos y los que presuntamente nos iban a publicar *Bloody Paws*.

O sea, vosotros le hacíais los juegos a un tío y este tío se los vendía a otros como GLL…
Correcto. Francisco montó una empresa que llamaba Mar Entertainment porque su mujer se llamaba María del Mar. Se supone que trabajábamos para ellos, pero no teníamos sueldo y el trato era verbal, porque nunca hubo un contrato firmado de por medio. Llegó un momento en el que aquello se fue al traste. No lo vimos nada claro, porque creo que nos pedían que hiciésemos otra versión más.

A mitad de todo esto, creo recordar que recibo la llamada de GLL diciéndome que coja un avión y vaya a Madrid, porque querían saltarse a Francisco y no pagarle su parte. Aquello nos pareció muy extraño: no veíamos dinero, teníamos las carreras por delante… Manolo y yo dijimos, sabes qué, esto se queda para nuestro nietos y hasta aquí hemos llegado. En medio aparecieron los señores de Duintronic, que eran los que habían fabricado el *Buccanners*. Eran de Barcelona, y nos preguntaron que si queríamos hacer la versión 8 bits de la recreativa. La cosa se complicó aún más. Los de GLL ya no solo querían el *Bloody Paws* sino también el *Buccanners* para venderlo todo de una vez, con lo cual la cosa se iba alargando. Nosotros no veíamos un duro, decíamos 'ostras, llevamos los dos un año aquí todas las tardes y no llegamos a terminar nada y encima no paran de pedirnos proyectos nuevos'.





» [Amstrad CPC] Las calles amstradianas son peligrosas...



» [[Amstrad CPC] ... pero no más que los campos cepeceros.

▶ Pero ¿no os controlaban ni os pedían resultados o avances?

Para nada. Nosotros íbamos pero si no queríamos ir un día no íbamos. Sí que nos preguntaban cómo íbamos, pero no había una exigencia, quiero creer que no hubo mala fe por su parte porque no nos presionaban, veían que trabajábamos y eso daba confianza pero, claro, era todo un descontrol.

Podríamos decir que GLL no eran los malos de la película...

No sé si fue GLL o Mar Entertainment, pero dos años después de irnos y romper la relación con Francisco, me encuentro un día por el mercado de Sant Antoni, entro a una tienda con software legal y me encuentro el *Bloody Paws* publicado por GLL Software.

¿El *Bloody*, entonces, era un proyecto tuyo o te encargaron un juego que fuera de un hombre lobo que ha de buscar a su novia?

No, *Bloody Paws* fue diseñado e ideado de cero por nuestra parte. El único juego que nos pidieron fue el *Sideral War*, allá en la gestoría, que hicimos, entregamos y cobramos, y después el *Buccanners* que nos dijeron si queríamos versionar, pero el *Bloody Paws* era totalmente nuestro.

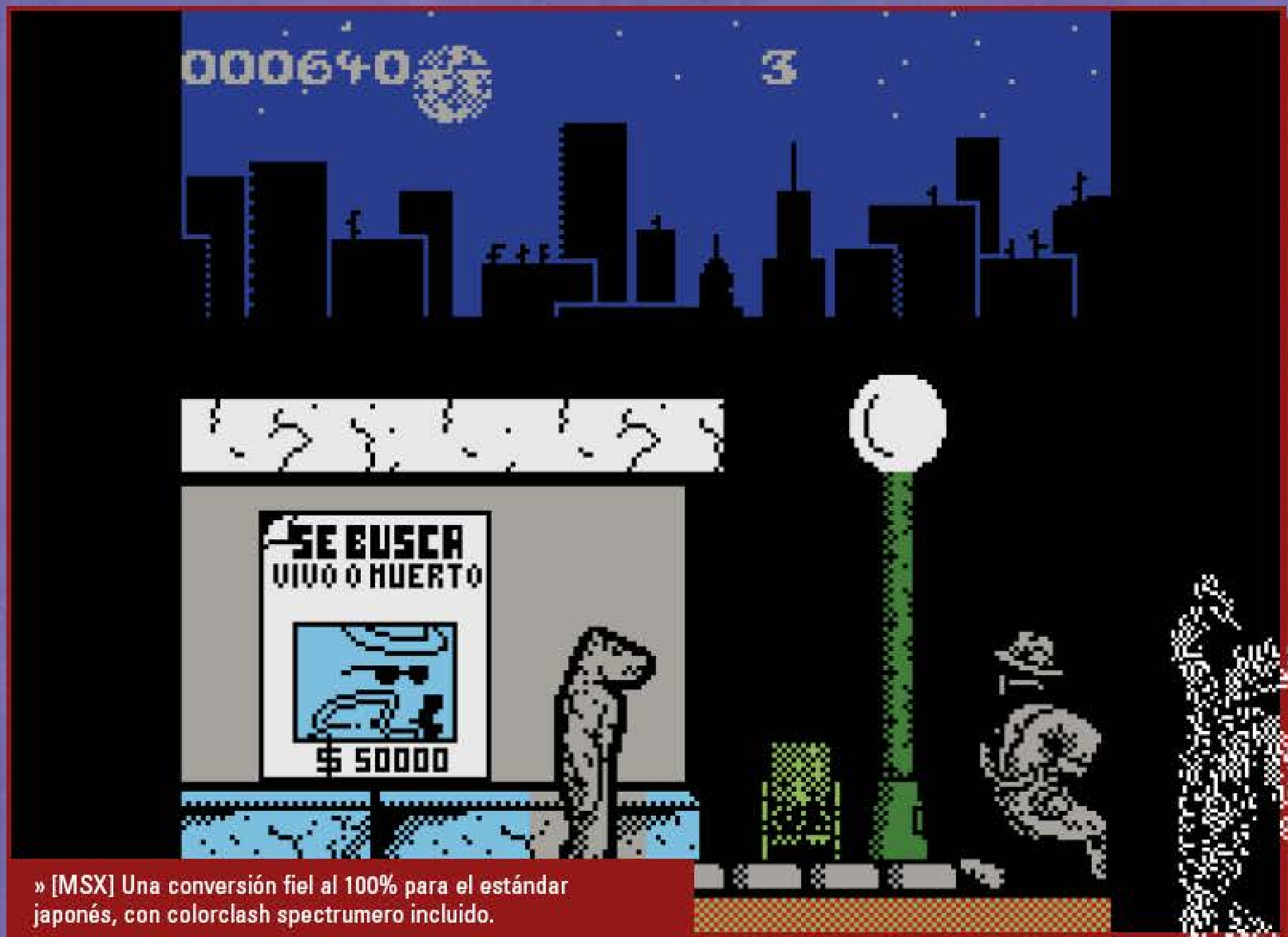
La pareja no hacía otra cosa que trabajar sin ver un céntimo

Permítannos un pequeño interludio informativo. El encuentro con Juan Carlos Sánchez que aquí les transcribimos es el enésimo. Esto quiere decir que previamente hemos tenido muchos encuentros y muchos trasvases de información que, por la confianza y amistad mutua de años, no se registraron en esta ocasión porque ya los conocíamos. Datos como que el inicio de la amistad con Juan Carlos se origina con otra publicación decana, *Retrogames*. En los primeros encuentros, allá en el 2005, nos puso al día con la génesis y su consecuente cataclismo de *Bloody Paws*. *Bloody Paws*, en su edición proyectada para Spectrum, se presentó a Mar Entertainment y esta aceptó financiarlo siempre y cuando se realizara también la versión para MSX. Cuando Juan Carlos y Manolo terminaron *Bloody Paws* para Spectrum y MSX, los registraron en el Depósito Legal de Barcelona; de hecho la versión Spectrum realmente no está terminada al 100% o ,al menos, no con el acabado que al dúo le hubiera gustado. La versión MSX sí se consideró terminada y completada, y esta versión es la que en el mismo año 2005 se publicó de la mano de Matra Computer Automations en cinta de cassette, aunque a su juicio actual carece de la calidad que debería.

El desencanto de Juan Carlos Sánchez viene de ver su juego publicado, ya no sin su consentimiento o sin cobrarlo, sino sin avisarle. Mientras Mar Entertainment, GLL Software y Duintronic les iban sugiriendo y pidiendo más y nuevos desarrollos, el par de adolescentes no hacían otra cosa que trabajar sin ver un céntimo y sin ver que llegaran a terminar nada de lo que les pedían. Durante el transcurso del desarrollo de *Bloody Paws* hubo desarrollos de juegos y ediciones paralelas que, si tienen el gusto de seguir leyendo, les aseguramos que las sorpresas que se llevarán no serán pocas.

"Llegó un momento en el que rompimos, eso no iba a ninguna parte, y se lo comenta-





» [MSX] Una conversión fiel al 100% para el estándar japonés, con colorclash spectrumero incluido.

mos a Francisco de buen rollo, como amigos. De hecho, en la tienda pasaron muchas cosas. Por ejemplo, un día se les ocurrió que porqué no hacíamos un juego sencillito de PC para regalar con los PC clónicos que se vendían en la tienda. Hicimos un parchís en BASIC para los PC. En dos semanas, cutre a más no poder. Tres o cuatro años después, cuando estaban desmantelando la tienda, me llama Francisco y me dice que he encontrado el parchís en BASIC, quería saber si se podía sacar dinero con eso. Era todo en plan "saco pasta de todo", de lo que pueda, todo iba así. En el impás, yo colaboraba en *Megajosystick*, una revista de videojuegos. Había empezado más o menos entre cuando lo de Zafiro y el desarrollo de *Sideral Wars*. Allí conocí a otro chico, que era amigo de Carlos Martín, llamado Carlos Mesa, muy conocido por las revistas *MSX Club*. Este también era un tipo peculiar. Había otro señor, otro tipo muy raro, Jesús Manuel Montané creo que se llamaba, que algunas veces venía a la tienda de PC clónicos a visitar al jefe y tomarse unos whiskies, y esto mejor que no, bueno, contarlo es...". Apagamos la grabadora unos minutos. Las historias rocambolescas dentro de la cronología del software en España supuran por doquier, ese tipo de tejido empresarial era oficio y negocio a partes iguales y, como tales, cargados de situaciones y experiencias perfectas para provocar insomnio. Las batallitas bonitas son recordadas por los mozos de almacén, por los mecanógrafos de código y los puntillistas del píxel, mientras que la barbarie antiética, delictiva, ilegal y muchas veces susceptible de ser penal se queda perdida en el reverso tenebroso de la Historia del Software ibérico. ¿Autocensura a la hora de publicar según que asuntos? Por supuesto, no lo duden.

"Cuando leemos sobre la época, o alguien pregunta o entrevista a los protagonistas de la época, todo son cosas bonitas y que si fracasaron fue por inexperiencia en los negocios, adolescentes con sueños que programaban desde sus dormitorios y que no triunfaron por culpa del devenir de las cosas, por mala suerte, por culpa del mercado, de la piratería o lo que fuera. Sin embargo tú eras un currito que se encontró en medio de la vorágine de personajes con cero escrúpulos, algunos con manifiesta malicia, otros solo con el símbolo del dólar marcado en las pupilas, que veían los videojuegos como un medio más para ganar dinero, que eran videojuegos, pero podría haber sido start-ups, monedas virtuales o aplicaciones para móviles hoy en día. Yo no echo la culpa a Carlos Martín ni a Francisco, para nada creo que tuviesen mala fe, es que la situación era así, yo aquí de pronto veo un negocio, no tengo ni idea de en qué consiste, esto lo meten los niños y juegan, esto me da medio millón de pesetas, pongo dinero y venga, además hay un par de adolescentes y me cobran cuatro duros, no los tengo ni dados de alta en la Seguridad Social, pues venga, a producir".

¿Y no has vuelto a tener contacto o conocimiento de toda esa fauna y flora?

Creo recordar que vi a Francisco, años después, en una de estas ferias comerciales de electrónica, sería un Informat o algo así, en un stand de alguna empresa, creo que él no me reconoció. Carlos Martín era una persona que siempre estaba con ideas raras, un buscavidas, no sé que habrá sido de él. Años después, creo que estaría en cuarto o quinto de la Facultad, me llama un día porque estaba trabajando en un empresa de unos japoneses, allá por Hospitalet del Llobregat, montando clónicos. Fui a verle y me intentó convencer para hacer un karaoke para PC, porque tras ver a los japoneses, pensaba que lo podrían petar. Años después fue cuando empezaron a aparecer locales de karaoke por toda Barcelona. Era como gente que va buscando de dónde sacar pasta.

¿Y contactó o tuvo relación con otros programadores de aquella época? Normalmente se suele comentar que los de Dinamic conocían a los de Topo y que los de Topo conocían a los de Opera...

No. Estábamos muy aislados. Aquí en Barcelona, que yo sepa, solo estaba New Frontier, que eran conocidos de Carlos Martín. Una vez fuimos a ir al piso donde trabajaban y los conocimos y poco más. Creo que en Barcelona no había esa sensación de trabajar juntos, nos enseñaron que estaban haciendo alguna cosa con la gunstick de Spectrum...

También recuerdo que intenté ponerme en contacto con Iber Soft, no sé si por carta o por teléfono, para decirles que ya teníamos el *Bloody Paws*, por si les interesa publicarlo, pero ya era el declive de los 8 bits y me dijeron que necesitaban versiones de 16 bits. Pero ▶



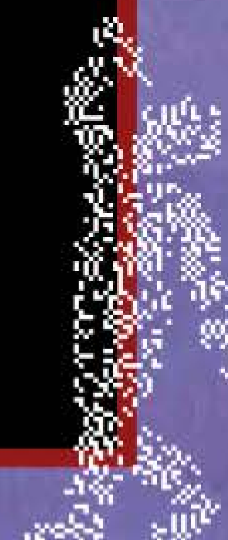
» Las versiones ZX y MSX contaron con el mismo mapa. En CPC tendrás que jugarlo para verlo.



» [ZX Spectrum] Hombres invisibles exhibicionistas: imposible dar más pena.



» [MSX] El grandullón de los patines es el malo. ¡Aplástale el píloro!





» [PC] Bucaneros en PC pasados de Amstrad CPC, convertidos desde Spectrum copiando a ojo una recreativa. Todo muy normal.

Manolo y yo no queríamos volver a empezar de cero con una versión de 16 bits, creíamos que habíamos llegado tarde y lo dejamos como una experiencia y ya está. Ah, bueno, recuerdo que preparamos una demo del *Bloody* y, aprovechando un viaje a Madrid en el que acompañé a mi abuela, me planté en Dinamic, se lo enseñé y me dijeron que sí, pero que necesitaban ver algo más construido.

Entonces,¿cómo quedó todo el asunto del *Bloody Paws*?

En nada, quedó en nada, no nos pagaron nada... Bueno, si acaso, lo que creo que nos adelantó Duintronic, 25.000 pesetas, pero fue eso por un año largo de trabajo por las tardes, ya que llegamos a tener, como sabes el *Bloody* para tres sistemas casi listo y buena parte del *Buccaneers*.

Incluso llegamos a hacer los gráficos de *Buccaneers* para PC en 16 colores, lo debo tener en algún floppy, por ahí...

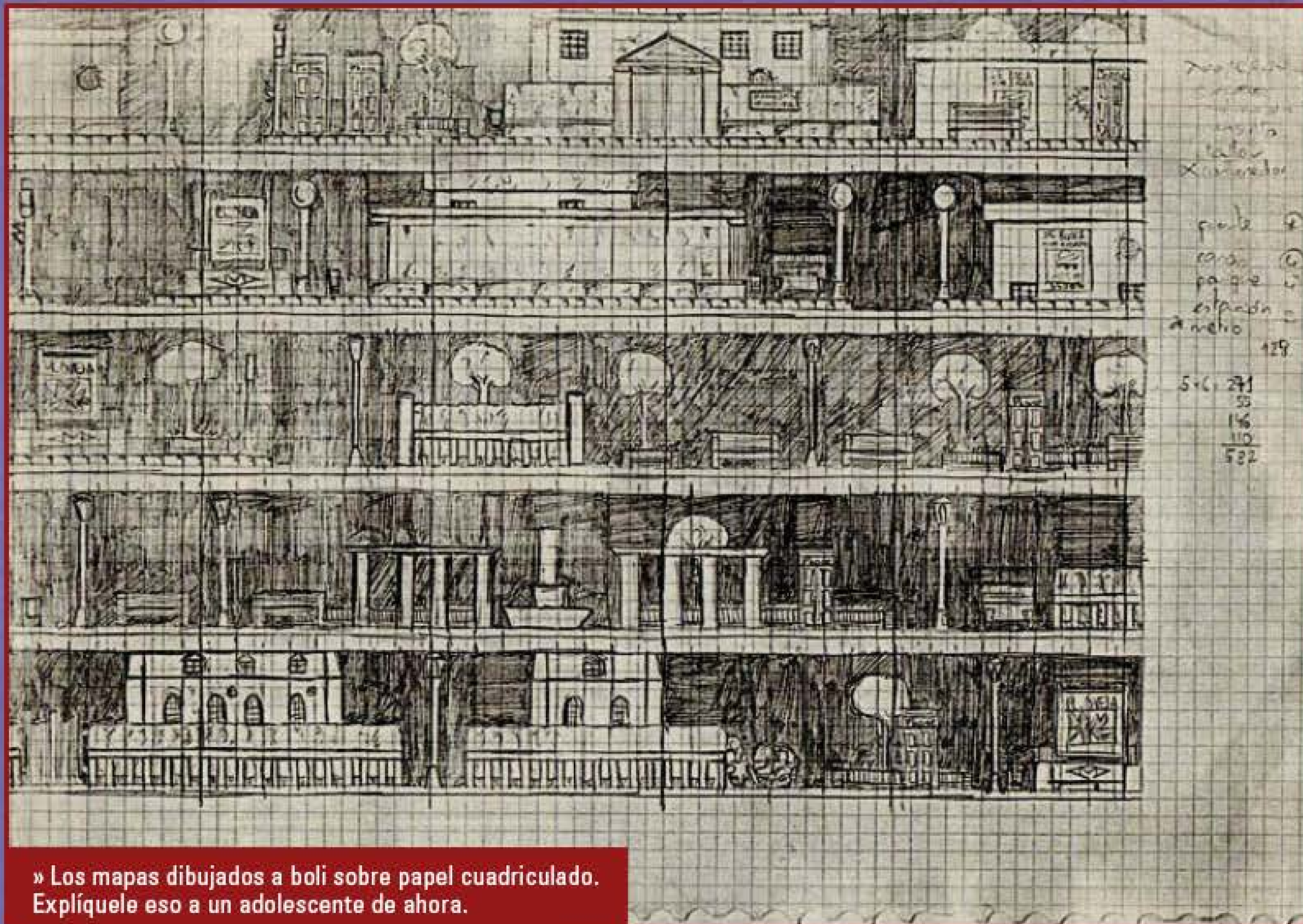
Pero fue divertido, estuvo bien. Creo que toda esta historia sucedió en un año y medio o así. De haber llegado dos o tres años antes quizás si que hubiésemos podido hacer más cosas y cobrarlas. Por otro lado, ahora hace más gracia todavía, con el *Bloody Pawns* de Amstrad he disfrutado ahora como hacía años que no disfrutaba.

Vaya, pues pasaron muchas cosas en tan poco tiempo... Bueno, pues centrémonos en detalles. Tú programabas y a los gráficos tenías a Manolo, que era extremeño.

Y que no tenía ni idea de lo que era un ordenador (risas). Es de justicia destacar que al principio éramos tres, había otro grafista pero nos dejó a principio del desarrollo del *Bloody*: José Manuel Díaz. Los gráficos del *Sideral War* son suyos. Además, él estaba a caballo entre la programación y los gráficos, pero necesitábamos un grafista más centrado en ello y reclutamos a Manolo. Cuando por primera vez le dije a Manolo si quería hacer unos gráficos le dejé mi Spectrum para que probara. Bueno, los primeros gráficos que me hizo... no sé... una pared que eran cuatro rayas y un relleno y le dije 'Manolo, no va a ir así la cosa, no es eso'. Si una cosa buena tiene *Bloody* son los gráficos, son muy chulos pero lo primero que me hizo... yo pensé 'bufff nos hemos equivocado, ahora cómo le digo a éste que no, no sé cómo echarlo del grupo'. Entonces le enseñe otros juegos de ejemplo y dijo 'ah, vale', y ostras, el tío se ponía con el *Art Studio*, cursores y en seguido pilló lo de pintar píxel a píxel.

Tengo entendido que, aparte de la descripción del Depósito Legal, también os pasaron una placa de la recreativa de Buccaneers.

Los señores de Duintronic nos encargaron el *Buccaneers* a través de GLL Software y, a su vez, a través de Mar Entertainment nos dieron lo que registraron en el Depósito Legal y la descripción del juego, unas hojas explicando el argumento, los personajes que aparecían, los escenarios... Sería como si fuera el guion de una película. El *Bloody* de Spectrum ya lo teníamos casi acabado, allá en ese sótano, y aparecen los de Duintronic y nos ofrecen hacer la versión de *Buccaneers*. Básicamente es un juego con scroll lateral, con su marcador, muy parecido al *Bloody*, con lo cual el nuevo código lo podíamos generar en pocas semanas y Manolo podía ponerse a hacer los gráficos. Yo tenía en mente que solo habíamos hecho los gráficos de la


» Los mapas dibujados a boli sobre papel cuadriculado. Explíquele eso a un adolescente de ahora.



» [CPC] Pasear de noche por el bosque nunca ha sido una afición recomendable. Ni cuando eres un hombre lobo.

versión de PC sin montar las versiones de 8 bits, pero cual es mi sorpresa al encontrar hace unos pocos meses por casa unos disquettes de 3" y ver que hay fases de Amstrad terminadas y jugables. Nosotros hacíamos primero la versión de Spectrum, a partir de allí la conversión a MSX, y aquí hay que pedir disculpas a los usuarios de MSX, porque era siempre una conversión directa, volcado de pantalla en el chip de vídeo y a tomar por saco, y la de Amstrad había que rehacer gráficos. Razonablemente para llegar a hacer la versión de Amstrad de *Buccaneers* llegamos a hacer la de Spectrum pero tengo otra laguna de memoria, no recuerdo haberla terminado pero aquí tengo dos disquettes en los que pone *BUCCANEERS SPECTRUM*.

... con lo cual prácticamente confirmado que tenemos *Buccaneers* para Amstrad terminado y operativo y, en consecuencia, también tenemos *Buccanners* para Spectrum igualmente terminado y jugable.
Eso es. Para hacerlo, lo que hicieron fue traernos una placa monitor de tubo gigante, sin carcasa ni nada, puesto ahí con los hierros que daba un miedo... que como se me caiga un boli esto va a pegar un chispazo de no sé cuántos voltios, a un lado el televisor con el Spectrum y el PDS y al otro el monitor con el joystick. Tú le dabas al botón de echar monedas, jugabas y copiabas los gráficos en vivo.

En teoría Duintronic hicieron el juego, que en realidad es un bootleg de la recreativa *Vigilante* de Irem, es el mismo código pero con gráficos cambiados. ¿No os podían haber pasado un volcado de la ROM, tanto del código como de los gráficos? ¿O los gráficos impresos o los bocetos o lo que fueran en papel milimetrado?

> "En una revista me pagaban 3.000 pesetas por cada cargador"

Correcto. No sé porqué. Creo que Duintronic eran fabricantes o distribuidores de la placa *Vigilante* para España. Entonces simplemente cambiaron los gráficos. Nosotros ni tan siquiera nos planteamos esa opción de que nos pasaran los gráficos, porque como desarrollaban en otro sistema... No sé, el caso es que nos trajeron la placa y Manolo copiaba los gráficos a ojo.

Aparte de crear videojuegos, eso de escribir para una revista tenía su gracia...
En una época estuve haciendo pokes y reviews para la revista *Megajoystick* de Manhanttan Transfer. Me pagaban 3.000 pesetas por cada cargador de pokes. Me acuerdo que me puse un fin de semana y me hice diez cargadores y me dieron un talón de 30.000 pesetas. Aparte de las revistas de videojuegos, en Manhattan Transfer vivían sobre todo de unas revistas que se llamaban *CDCompact* o algo así, eran revistas de música clásica. Publicaban dos revistas de música clásica, muy serias y muy eruditas, con entrevistas y artículos de directores de orquesta. Creo que es eso lo que les daba dinero y sospecho que se metieron, sin tener ni idea de videojuegos, en vista del éxito que tenían otras revistas como *Microhobby* o *Micromanía*.

Y a todo esto ¿en casa no te decían nada? Un adolescente yendo cada tarde a un sótano o recibiendo cheques de 30.000 pesetas... ya sabes...
En ese sentido mis padres siempre me habían dado mucha confianza; encima en esa época era cuando había empezado la Universidad, los estudios me iban bien, sacaba buenas notas, se me veía responsable... Mis padres no lo veían muy claro, pero me dejaban hacer. El día que llegué con las 30.000 pesetas yo les enseñaba lo que salía en las revistas que había escrito yo y el dinero sale de aquí, no es que haya estado vendiendo droga o algo. (risas). En fin, la sensación era que eran como empresas y gente que sobrevivía, que iban a salto de mata, trampeando, ahora me dedico a sacar una revista, cierro la revista y mañana veo otra cosa, que no veo que me guste la informática o los videojuegos, es porque eso me parece que me puede dar dinero y pasado mañana me meto en otra cosa.

¿Y todo esto crees que era lo habitual?
Yo creo que era lo habitual, eh. Iba mucho por el Mercat de Sant Antoni y había muchos personajes de verdaderas mafias. Yo recuerdo que con 14 o con 15 años no tenías maldad de piratear juegos, no había tanta cultura ética sobre eso, lo hacías como algo más natural, porque algunos juegos ni tan siquiera los veías en las tiendas, y, como te decía, recuerdo haber ido a comprar un juego, que me pidieran 300 pesetas, pedirles que me lo dejaran por menos y decirme no, no puedo que como se entere el que nos pasa los juegos... ¿Sabes? En plan, ese es el capo que nos pasa las copias, había una cúpula que era quien distribuía y no los podían vender a menos de tanto porque te dejo de pasar juegos o te la cargas o lo que sea...

Solo nos queda darle las gracias a Juan Carlos Sánchez por su sinceridad y recordaros que este *Bloody Pawns* del que nos habla está inédito, pero ahora disponible en sus tres versiones, Amstrad, Spectrum y MSX para los suscriptores de Retrogamer España. ★

ASÍ SE HIZO

FIRELORD



LOS DATOS

- » **COMPAÑÍA:** HEWSON CONSULTANTS
- » **DESARROLLADOR:** STEVE CROW
- » **LANZAMIENTO:** 1986
- » **PLATAFORMAS:** ZX SPECTRUM, AMSTRAD CPC, C64
- » **GÉNERO** AVENTURA

Gracias a la popularidad de Wizard's Lair y Starquake, Steve Crow se convirtió en una celebridad. Crow explica a Retro Gamer cómo esto le llevó a cambiar de editora y desarrollar el mágico Firelord

Texto de Rory Milne



» [ZX Spectrum] El héroe de *Firelord* comienza su búsqueda desarmado, aunque las primeras pantallas son seguras.

Es justo decir que Steve Crow estaba viviendo el sueño de muchos adolescentes durante los 80. El negocio de un amigo de la familia publicó sus dos primeros juegos en 1983 y 1984, y luego comenzó a trabajar en su tercero, *Wizard's Lair,* justo cuando sus socios decidieron que sus juegos no eran rentables. Después de un cambio de editora, Steve demostró que estaban equivocados, primero con *Wizard's Lair* y luego con *Starquake.* Pronto, las compañías se estaban peleando por firmar su próximo juego: *Firelord.* Pero las cosas casi no salen según lo planeado, como explica Steve. "Bubble Bus publicó *Wizard's Lair* cuando no fui capaz de que nadie más quisiera hacerlo", admite Steve con sinceridad. "Pero funcionó realmente bien y luego Hewson Consultants me contactó cuando ya estaba en pleno desarrollo de *Starquake.* Al final, decidí que debería seguir trabajando con Bubble Bus, porque me habían tratado bien. Pero, cuando *Starquake* comenzó a recibir buenas críticas, me di cuenta de que iba a ser un gran éxito y me sentí frustrado de que Bubble Bus solo publicara anuncios en blanco y negro de media página en revistas. Con *Firelord* decidí irme con Hewson".

Tras conseguir editora para *Firelord,* Steve observó la arquitectura medieval de su condado natal para el diseño visual. "Toda mi inspiración fue Sussex, donde crecí", señala Steve. "Iba en bicicleta por todas esas aldeas con casas de madera y techos de paja. Todos los edificios eran los mismos que se habrían visto trescientos años atrás, así que el juego se basó en la idea de cómo habría sido aquella zona y qué tipo de personas encontrarías".

Pensando acerca de qué tipo de persona iba a ser el protagonista, Steve optó por darle un rango bajo al héroe medieval de *Firelord* y esto alimentó la jugabilidad de su título. "Desde que empezabas como siervo, o solo eras un paje, mi idea era que comenzaras con ese estatus y que tuvieras que construir tu camino desde abajo", razona Steve. "Así que eso incluía ▶



» [ZX Spectrum] Los hechizos defensivos son raros en *Firelord,* pero siempre hay uno cerca del comienzo del juego.



MÁS DEL AUTOR

WIZARD'S LAIR
PLATAFORMA: ZX SPECTRUM, VARIOS
AÑO: 1985

STARQUAKE (EN LA FOTO)
PLATAFORMA: ZX SPECTRUM, VARIOS
AÑO: 1985

FIRELORD
PLATAFORMA: ZX SPECTRUM, CPC, C64
AÑO: 1986

LAS VERSIONES

Comparativa de Firelord en sus diferentes versiones



ZX SPECTRUM

■ Al igual que otros juegos de ZX Spectrum publicados por Hewson, *Firelord* tiene mucho color en cada pantalla. Esto es importante, más allá de ser estéticamente agradable, ya que el juego tiene cientos de niveles, por lo que tener edificios de diferentes colores para usar como puntos de referencia es realmente útil. Además, tiene excelentes efectos de sonido, e incluso un pequeño discurso cuando te atrapan robando.



AMSTRAD CPC 464

■ En términos generales, la versión de CPC es una conversión muy precisa, pero un poco por debajo. En primer lugar, se muestra en el modo de cuatro colores de alta resolución del sistema, lo cual está bien, excepto por el hecho de que esto deja a muchos edificios del juego del mismo color, lo que dificulta la navegación. En segundo lugar, no suena tan bien como el original de Spectrum, a pesar de tener un chip de sonido muy superior. De todas formas, es una adaptación sólida.



C64

■ En primer lugar, agradecer a la leyenda del chiptune de C64, Ben Dalglish, por el synthpop medieval superlativo que saluda a los jugadores al cargar el juego. Dicho esto, los efectos de sonido del juego no son tan buenos. En términos visuales, esta versión es casi idéntica a la original de Spectrum, aunque todo se muestra en tonos ligeramente menos vibrantes. Por alguna razón, la cara del héroe no está en sombras y hay perros en las calles de sus pueblos, pero en los demás aspectos, la conversión de C64 reproduce perfectamente el juego en el que se basa.

GUÍA PARA FIRELORD

Cómo dominar la aventura mágica de Steve Crow



TRAZAR TU CURSO

■ *Firelord* tiene 512 pantallas, por lo que hacer un mapa es imprescindible para navegar por su mundo sin perderte. No hay dos edificios de la aldea que tengan exactamente el mismo tamaño, forma y color, así que úsalos como puntos de referencia al explorar los bosques.



CONOCE TUS LÍMITES

■ Los aldeanos fantasmales que persiguen al héroe agotan su energía limitada. La magia con la que tiene que defenderse y su habilidad comercial también son finitas. Hay potenciadores para recargarlas repartidos por todo el juego, pero también hay peligros que las agotan.



LADRÓN HONORABLE

■ El objetivo en *Firelord* es levantar una maldición de una tierra antigua, pero los habitantes del juego insisten en cobrar al héroe sin dinero por sus servicios. Siendo así, robarles es para un bien mayor, pero como se castiga con la muerte, es mejor no terminar en el dique.



LUGARES MÁGICOS

■ Intercambiar objetos por hechizos de transporte solo te lleva hasta cierto punto; también debes especificar tu destino mediante los símbolos asociados exclusivamente. Como esto solo se revela al visitarlo a pie, el transporte no es viable hasta que hayas caminado un poco.



» *Firelord* fue el último proyecto en solitario de Steve Crow. Hoy es artista en Blizzard.

▶ cosas como que no tendrías un arma para empezar, teniendo que conseguir una pronto".

Además, Steve estableció unos límites en el protagonista de *Firelord*, añadiendo barras de energía que representaban salud, magia defensiva y habilidad comercial. "Supongo que las barras de energía eran como el maná y cosas como las que se obtienen en los juegos modernos", dice Steve. "En *Starquake* ya había hecho lo mismo. Se trataba de tres barritas energéticas; este sistema simplemente significaba que había más cosas para recoger, porque podías aumentar cada una de las barras. Creo que agregaron profundidad al juego".

Firelord ganó aún más profundidad cuando Steve decidió incorporar el comercio con personajes NPC. "Me centré en la mecánica comercial, a diferencia de lo que hice en *Starquake*, que era más mecánica de juego, donde podías tender puentes, subir ascensores y volar pequeñas plataformas", explica Steve. "Estaba intentando hacer un juego de rol o un juego de aventuras para tener ese tipo de sensación, donde había más interacción y conocías gente, pero obviamente en un nivel muy básico. Quería obtener un tipo diferente de juego".

En lugar de limitar el comercio al trueque, Steve agregó la opción de robar objetos y servicios. "Simplemente pensé que era un elemento divertido en el que podías arriesgarte a robar algo y hacerlo rápidamente", reflexiona Steve. "La idea era agregar un elemento de emoción al comercio, del tipo riesgo / recompensa. Introdujo jugabilidad arcade en la parte comercial del juego, e hizo que el jugador hiciera uso de cierta habilidad en esas secciones".

A su autor se le pasó por la cabeza que los ladrones torpes tuvieran que enfrentarse a la justicia, por lo que ideó un juicio que funcionó dentro de las restricciones del sistema de *Firelord*. "Tenía en mente que si te atrapaban irías a ver a un magistrado o tendrías un caso en la corte", reflexiona Steve, "pero eso hubiera sido demasiado complicado por aquel entonces". Por lo tanto, simplemente terminó con una flecha yendo hacia atrás y hacia adelante entre inocentes y culpables, cada vez más rápido".

Sin embargo, otro aspecto comercial de *Firelord* se volvió más complejo cuando Steve encargó a diferentes personajes intercambiar objetos y servicios dispares, en lugar de otorgar a su juego comerciantes genéricos. "Definitivamente, había una idea de la progresión con el comercio", observa Steve. "Se trataba de que diferentes personas hicieran cosas distintas".

Uno de los servicios más notables de *Firelord* era la teletransportación, que funcionaba lanzando hechizos que consistían en símbolos revelados al entrar en uno de los 'lugares mágicos' del juego. "Simplemente estaba cogiendo la mecánica de *Starquake*, pero haciéndolo con símbolos en lugar de con letras", concede Steve, "porque los mapas se volvieron enormes. Entonces tenías que ir a otro lugar para aprender esos símbolos y luego ya podrías teletransportarte. Era lo mismo que utilicé en *Starquake*, pero implementado de una manera ligeramente distinta".

Otras áreas de *Firelord* se diferenciaron de manera más remarcable de *Starquake*, como por ejemplo el sistema de inventario, que permitía mantener cuatro objetos y otros cuatro más almacenados con los guardianes del barrio. "Pensé que cuatro objetos eran suficientes, y los guardianes del barrio funcionaban como un banco", señala Steve. "Además, tal vez algunos de mis pensamientos pasaban por hacerte viajar por el mapa para regresar hasta



» [ZX Spectrum] Robar es esencial, pero ser atrapado te lleva a un minijuego en el tribunal.



CONOCIMIENTO LOCAL

■ Adivinar cuál de los personajes tiene los cuatro hechizos mágicos es casi imposible. Afortunadamente, hay dos sabios, un mago y un obispo que intercambiarán información sobre sus propietarios y lo que quieren a cambio; y tendrás que buscar a los dueños de los hechizos.



» [ZX Spectrum] El héroe de *Firelord* puede defenderse con magia cuando le atacan los fantasmas de antiguos aldeanos.

donde habías dejado algo con un guardián del barrio. Agregué esa complejidad porque en *Starquake* solo tenías que recoger las piezas del núcleo, para luego llegar al propio núcleo y ponerlas allí".

Además de recolectar objetos esenciales, como hechizos defensivos y objetos para intercambiar, Steve estableció el desafío central de *Firelord* en la obtención de cuatro hechizos, que tendrían que ser cambiados, a diferencia de su juego anterior, *Starquake*, donde los objetos se encontraban esparcidos a lo largo del mapeado. "Eso era algo que había hecho con *Starquake*", reconoce Steve, "pero con *Firelord* estabas interactuando, tendrías que comerciar y tendrías que construirlo. No podías simplemente ir a un lugar y conseguir algo. La idea era aumentar la jugabilidad, pero también crear personajes más interesantes y un nivel adicional para el juego".

Los riesgos únicos distinguieron aún más a *Firelord* de *Starquake* en forma de llamas constantes, intermitentes y congeladas, que también pueden haber sido las culpables de que Steve eligiera el nombre de su nuevo proyecto. "Estaba buscando un obstáculo cronometrado", recuerda Steve. "No sé por qué elegí las llamas en particular. Tal vez estaba pensando que, dado que había fuego en toda la región, el héroe era el tipo que podía atravesar el fuego, controlarlo y descongelar las llamas. O tal vez puse esa mecánica de fuego porque era conveniente y el nombre de *Firelord* surgió a raíz de eso".

A esto le siguió un segundo conjunto de obstáculos, pero en lugar de quitarle vidas al héroe de *Firelord*, como las llamas, los hechizos mágicos que Steve introdujo en su juego agotaban la magia defensiva de su héroe. "Solo quería diferentes peligros, donde uno drenaba tu salud y otro drenaba tus armas", dice Steve sobre los hechizos y las llamas. "Podías recoger objetos que aumentarían esas estadísticas, pero luego tenías que estar atento a los peligros que podían hacerlas descender. Planteé la habilidad comercial como algo que construías tú mismo, por lo que en ningún momento pensé en arrebatárselo a los jugadores".

El tiempo que Steve había invertido en la jugabilidad de *Firelord*, llevó al desarrollador a perder su fecha límite de entrega, lo que causó una pelea con su editor. "Andrew Hewson me llamó un día y estaba furioso", recuerda Steve. "Eso fue en septiembre, necesitaba terminar el mercadeo y a él le preocupaba que *Firelord* no saliera en Navidades. Estaba un poco atrasado, pero diez días tarde no es nada, ¿verdad? ¡Pero, hombre! Me gritó [...], y hasta ese momento había sido bastante razonable. Colgué el teléfono y les dije a mis padres: '¡Nos va a demandar porque no me dará tiempo a acabar este juego!'. Mis padres estaban preocupados, pero dijeron: 'Oh, él no puede hacer eso'".

Tal y como lo habían predicho los padres de Steve, *Firelord* finalizó su desarrollo sin pisar un tribunal, y la recompensa fueron críticas abrumadoramente positivas y ventas estelares. "Obtuvo buenas críticas, pero no tan buenas como las de *Starquake*", recuerda Steve. "Se vendió bien porque Hewson Consultants era mucho mejor en marketing que Bubble Bus; probablemente vendió lo mismo que *Starquake*, así que no me puedo quejar en ese aspecto. Hewson también hizo las conversiones a otras plataformas, y ayudé a adaptarlo al Amstrad CPC y al Commodore 64".

Al revisar *Firelord* en la actualidad, Steve reflexiona sobre cómo podría haber hecho algo más para mejorar su juego. "Definitivamente, daría un arma



» [ZX Spectrum] Si conoces los hechizos, puedes teletransportarte a lugares mágicos.

al héroe al empezar, ¡eso es fundamental!", Se ríe. "Es difícil de jugar, pero creo que los juegos de los años ochenta eran difíciles. Me gustan los gráficos que se podían hacer en el Spectrum, y con esa magnitud del mapa. Volviendo la vista atrás, no creo haberme dado cuenta de que estaba empezando a entrar en lo que ahora llamaríamos un juego de rol. Realmente no valoré ese aspecto del juego, ¿sabes? Lo vi como un fin en sí mismo. Pensé en cómo hacer que *Firelord* fuera más sofisticado que *Starquake*, pero nunca pensé más allá de eso. Así que creo que probablemente estaba en algo y no me di cuenta del todo". ✱

Fernando Yago y la primera programadora indie de videojuegos

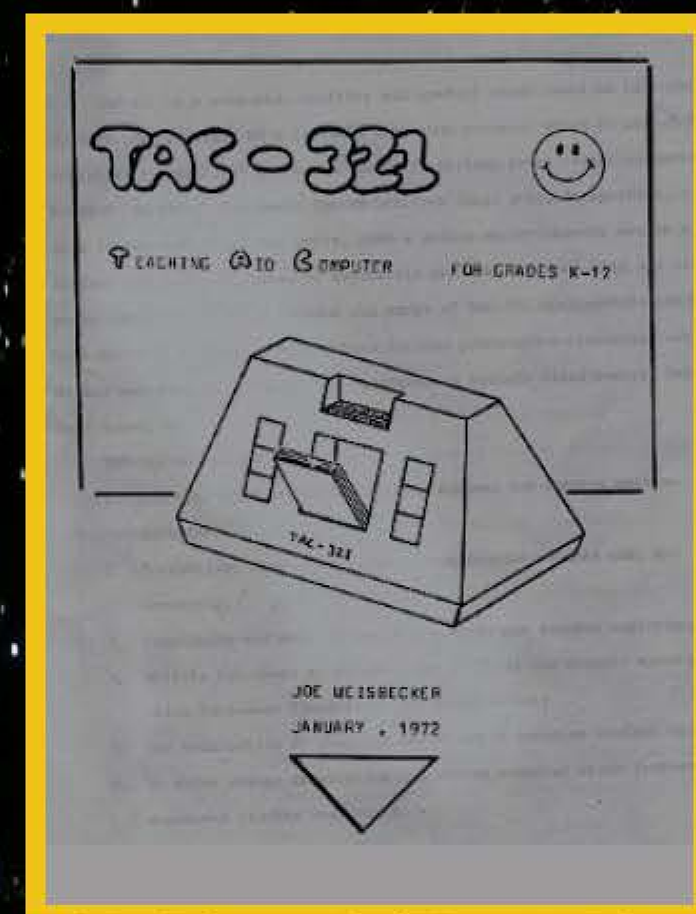


Los nombres que suelen aparecer cuando se estudian los albores de la historia del videojuego suelen ser eminentemente masculinos. Por ello resulta muy importante resaltar la labor de las mujeres que dejaron su huella y que, por una u otra razón, no han visto que sus nombres trascendieran. Hoy nos detendremos en uno de esos nombres: Joyce Weisbecker.

Por Jesús Relinque "Pedja"



» [Arcade] En *Altair* manejabas la nave, dirigiéndola hacia arriba y regresando hacia abajo después.



» Cubierta del libro de instrucciones del Teaching Aid Computer (TAC-321), diseñado por Weisbecker.



» Portada del folleto promocional de RCA de 1977. En ella se muestra una imagen de dos usuarios de la computadora VIP RCA COSMAC.



» Tarjeta con la pregunta que se aborda en el presente artículo. Diseño de Juan Alberto Brincau.



» [Arcade] El cabezón verde de *Destroyer*, uno de los primeros final bosses de la historia del videojuego, en dura pugna con el jefe de *Phoenix*.



Cuando leímos por primera vez acerca de la historia de Joyce Weisbecker, pensamos que era necesario realizar un reportaje sobre ello para Retro Gamer España. Con toda seguridad, el nombre y los apellidos de la programadora resultarán del todo desconocidos para la amplia mayoría del público lector; al fin y al cabo, estamos hablando de una persona que realizó sus trabajos para una compañía norteamericana y sobre un sistema de videojuegos tan arcaico como ignoto para el público europeo. Sin embargo, hay un nexo de unión tecnológico que logra unir a Weisbecker con Fernando Yago, el pionero del videojuego comercial en España.

Pero antes de continuar con la historia, os proponemos un pequeño ejercicio lúdico. Imaginad que os lanzan una pregunta en un trivial de videojuegos: "¿Cuál de estas opciones simboliza un indudable vínculo de unión entre la programadora norteamericana Joyce Weisbecker y el diseñador de videojuegos español, el pionero Fernando Yago?". Os dan tres respuestas entre las que elegir: "a) La estatua de la libertad", "b) El programa espacial de la NASA" y "c) Las monedas de cinco duros" y solo una de ellas es la correcta. ¿Jugamos? Retomemos, pues, la historia que os estábamos contando hasta dar con la respuesta.

El pionero de pioneros

Fernando Yago, junto a un fabuloso equipo de técnicos y operarios en los laboratorios de Electrónica Funcional Operativa S.A. (EFOSA), diseñó los primeros videojuegos de recreativa programados en nuestro país. *Destroyer* (1980), *Altair* (1981) y *Draco* (1981) son títulos que poseen el honor de abrir el fuego a principios de la década de los ochenta, años antes de que, a finales de 1983, comenzara la denominada Edad de Oro del software español con *La Pulga* de Paco Portalo y Paco Suárez. Pero el currículo de Yago es tan dilatado como fascinante, y aunque daría de sí para uno o varios artículos, en esta ocasión mencionaremos únicamente uno de los trabajos más sorprendentes del ingeniero catalán: el pinball electrónico.

Cuando entrevistamos a Yago, tuvo a bien contarnos el camino completo que había seguido hasta desembocar en el maravilloso universo del videojuego arcade. Nos situamos en 1973 y cedemos la palabra al maestro: "Cuando entré a trabajar en EFOSA, mi pasión por investigar y aplicar electrónica en todos los campos era incontenible. Un año más tarde, en 1974, contratamos a Alfonso Junco, un cordobés que venía de Playmatic S.A., fabricante de máquinas de pinball para el mercado nacional, europeo y que deseaba expandirse al americano. Fue Junco quien me contó la tecnología que se aplicaba en aquellas máquinas. Entonces se me ocurrió algo: propuse sustituir aquella maraña de motores repetidores, relés, switches y cableado por una solución electrónica compacta,



» La videoconsola RCA Studio II acabó fracasando comercialmente, vencida por rivales como la Fairchild o la poderosa Atari 2600.

fácil de fabricar y exenta de desgaste y de fallos. Aquel mismo año, sin instrumentos de programación, ni emuladores, nada de nada, fuimos capaces de desarrollar la primera tarjeta con microprocesador COSMAC, programando en ensamblador, compilando el código manualmente y grabando las memorias EPROM bit a bit con un rudimentario programador desarrollado y construido por nosotros. Yo dibujaba el esquema del circuito y mis ayudantes se encargaban de montar los prototipos".

"La máquina pinball que creamos fue un éxito total", continúa Yago. "Estaba dedicada al bicentenario de los USA. Al presentarla en la feria de Chicago, los grandes fabricantes americanos no podían creer que en un lugar desconocido, allende los mares, alguien hubiera sido capaz de adelantarles y encima con tecnología de microprocesadores americanos, el COSMAC que la RCA Corporation había desarrollado, top secret, para el proyecto espacial de la NASA". Por tanto, Yago no solo fue el creador de los primeros videojuegos españoles comerciales, sino que también tiene en su haber el mérito de diseñar un modelo de pinball con soporte electrónico capaz de evitar los habituales fallos que, hasta entonces, solían padecer los flippers que no contaban con tal hardware en sus circuitos. *Space Gambler* fue, en 1976, el primer pinball comercializado que poseía esta tecnología para la cual Yago utilizó el procesador COSMAC de RCA Corporation. Tomemos ahora este COSMAC como si fuera un hilo invisible que nos guiase hasta la primera programadora indie de la historia.

Yago sorprendió en EE.UU. con su pinball

FRED, la máquina sonriente

Benj Edwards, a través del magazine de actualidad *FastCompan* , tuvo la oportunidad de entrevistar a Joyce Weisbecker hace un par de años, sacando a la luz una historia de esas que gusta leer y que debe preservarse contra viento y marea. Joyce es la hija de Joseph Weisbecker, una mente privilegiada que trabajó para la archiconocida empresa norteamericana RCA (Radio Corporation of America), una de las compañías tecnológicas más punteras del siglo XX. Joseph tuvo siempre una efervescente inquietud por saber más acerca del concepto de las computadoras. En la década de los sesenta estudió las máquinas arcaicas que funcionaban con válvulas de vacío y analizó el concepto computacional y algorítmico desde su mesa de estudio, papel y lápiz mediante; finalmente, allá por 1969, acudió a una tienda RadioShack en busca de transistores y otros componentes electrónicos que, junto con sus conocimientos adquiridos, le permitieran ensamblar un ordenador funcional por un precio mucho más asequible que la brutal cantidad de dinero que costaba hacerse con una de las máquinas de la época. Cuando salió de RadioShack, siempre de la mano de su pequeña hija Joyce, Weisbecker ya tenía en mente su prototipo de computadora. Le llamaría Flexible Recreational Educational Device, o FRED para abreviar, y la imagen que lo iba a representar sería un smiley.

En 1972, FRED era una realidad construida a base de sudor, pasión, esfuerzo y tiempo sobre el cemento del sótano de la casa de los Weisbecker. La máquina, lejos de ser vista como un artefacto ininteligible por todos los habitantes del domicilio, fue tomada como un reto matemático y un puzle que resolver por Jean y Joyce, las hijas de Joseph. En declaraciones realizadas para *FastCompany*, Joyce reconocía que "ambas teníamos un interés natural en la computadora. Nuestro padre nos enseñó a mi hermana y a mí, y aunque Jean prefería tomar lecciones de cómo montar a caballo, yo pensé que todo aquello era como una especie de rompecabezas muy chulo. Y en realidad, como cualquier rompecabezas,



» El chip CDP1802 de RCA, conocido popularmente como COSMAC, fue el corazón de numerosos dispositivos electrónicos.



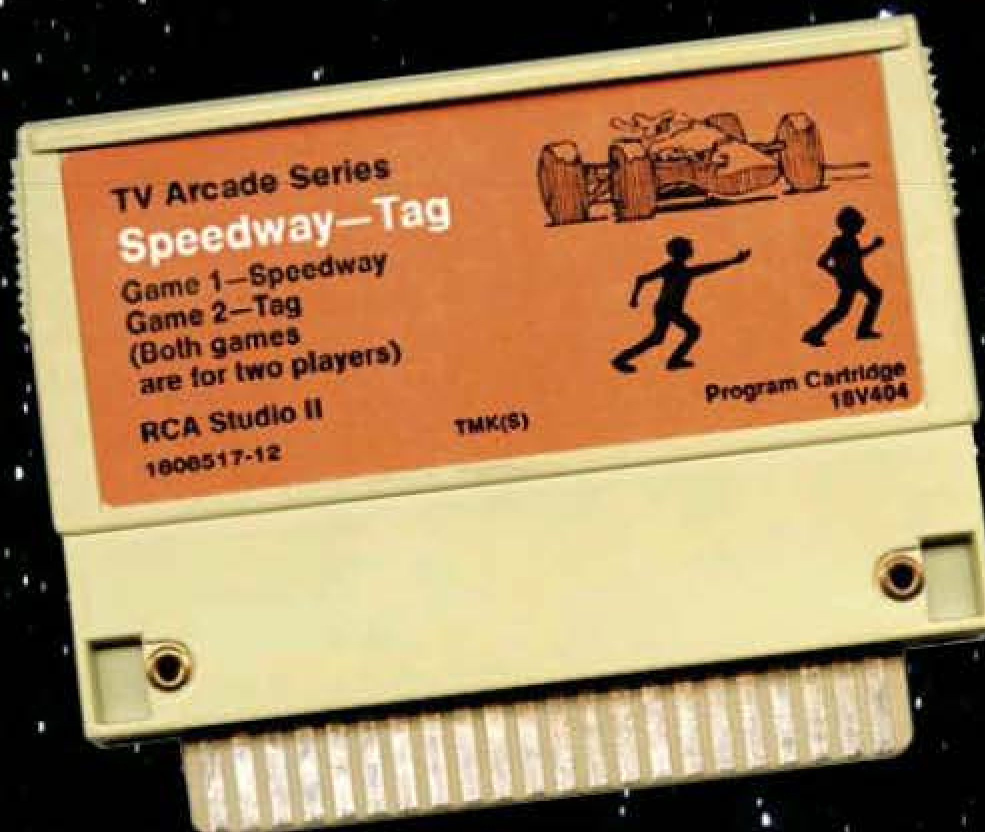
La informática siempre atrajo a Weisbecker

o no acaba de engancharte o termina por hacerlo sin remisión".

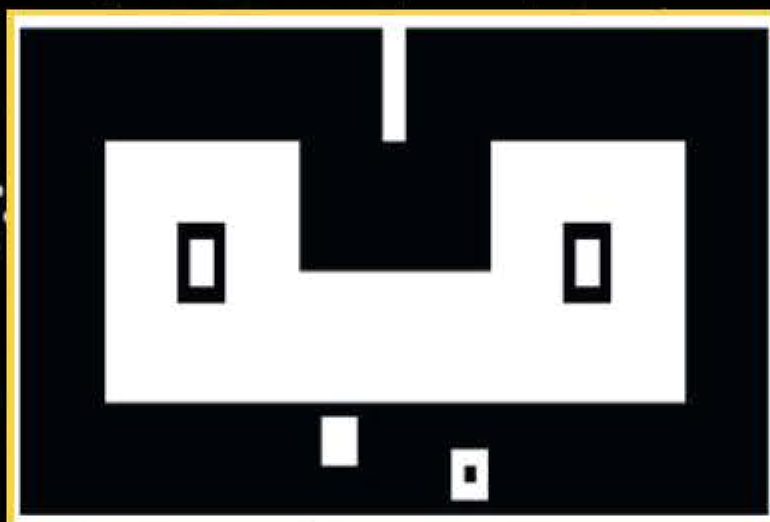
Aunque el prototipo FRED llamó la atención de los jefazos de RCA, no sería sencillo que la compañía norteamericana apostara por este tipo de mercado. RCA ya había dejado atrás su época dorada, coincidiendo con la jubilación de su presidente, David Sarnoff. Sin embargo, y a pesar de que ya habían pasado por algún que otro fracaso con este tema, la empresa decide apostar en 1973 por el milagro que suponía tomar el armatoste que Weisbecker guardaba en su sótano y transformarlo en un microordenador, en una máquina que fuera manejable, atractiva y, por supuesto, vendible para el mercado doméstico. Los esfuerzos que siguieron a tal decisión se tradujeron en una serie de microprocesadores de 8 bits con nombres en clave CDP1801 y CDP1802 (el segundo refinamiento del primero), popularmente conocidos como los COSMAC, cuya arquitectura se basaba en el FRED de Weisbecker. Fue un triunfo sin paliativos, puesto que el CDP1802 se convirtió en el corazón de miles de sistemas informáticos, siendo especialmente conocido por su fiabilidad y su robustez.

Después de un fallido prototipo de arcade recreativo, sería en el año 1976 cuando RCA y Joseph apostaron a caballo ganador: diseñaron Studio II, un sistema doméstico de entretenimiento que compitiera de tú a tú con Channel F de Fairchild, la primera videoconsola que usaba cartuchos. Studio II, armada con el COSMAC CDP1802, también estaba preparada para albergar cartuchos, pero lo que más nos interesa es saber que Joseph Weisbecker vio en ella una gran oportunidad para que su hija Joyce volcara su interés en la microinformática. Así fue como la programadora, contratada de forma independiente por RCA, creó *TV Schoolhouse*, un juego de preguntas y respuestas para dos participantes, invirtiendo únicamente siete días del caluroso mes de Agosto de 1976, juego por el que, según ella misma reveló a *FastCompany*, cobró 250 dólares. Meses más tarde, Joyce programó dos juegos más; el primero,

» En la bonita caja que contenía a la RCA Studio II se anunciaba que se incluían hasta cinco videojuegos en el pack..



» Este cartucho para Studio II contenía dos juegos: *Speedway* y *Tag*. Ambos habían sido programados por Joyce Weisbecker.



Joyce creó TV Schoolhouse, un juego de preguntas y respuestas, en solo siete días



» El packaging de TV School House I, una especie de trivial programado por Weisbecker, lucía una patriótica bandera norteamericana.



» [Studio II] La espartana pantalla de juego de TV *School House I* dejaba bien a las claras la escasa potencia gráfica de la máquina.

▶ *Speedway*, trazaba en pantalla un circuito en el que competían dos coches, que no eran más que meros cuadrados; el segundo juego, *Tag*, ocupaba tan poco que iba en el mismo cartucho que *Speedway*, y era una versión del Chase Game o "corre que te pillo": un jugador debía aguantar dos minutos desplazando su cuadrado por pantalla sin que el contrincante le atrapara.

RCA Studio II acabó siendo un fracaso; por un lado, no pudo equipararse a la mayor potencia de la Channel F; por otro, fue totalmente barrida del mapa por la todopoderosa Atari VCS en 1978, un año después de su lanzamiento. Joyce Weisbecker cambió el desarrollo de videojuegos por la ingeniería de procesos, aunque confiesa que en los últimos tiempos se ha visto tentada por volver a programar juegos. Fue una auténtica pionera, adelantándose a nombres como Carol Shaw (*River Raid*, 1982) o Dona Bailey (*Centipede*, 1981).

La respuesta correcta

¿Qué unía a Fernando Yago y Joyce Weisbecker? Por partes: tal vez, la estatua de la libertad fuera apreciada por ambos, pero no parece un vínculo indudable que los una. Respecto a las monedas de cinco duros, tampoco creemos que la norteamericana viera ninguna en su vida. Sin embargo, es fascinante pensar en la cadena de coincidencias que nos deja la opción restante; Weisbecker programó para Studio II, un sistema que tenía en su corazón al COSMAC , el mismo procesador que, gracias a su fiabilidad, utilizó la NASA para su Programa espacial.

Según un estudio publicado por el experto en retrocomputadoras Herb Johnson en su web *retrotechnology.com*, el chip COSMAC CDP1802 fue parte del sistema informático que gobernaba la sonda espacial Galileo, la cual visitara Júpiter y sus lunas en 1989; un dato que corrobora la web *history.nasa.gov*, perteneciente

Fairchild® microprocessor TV game console

SAVE $50

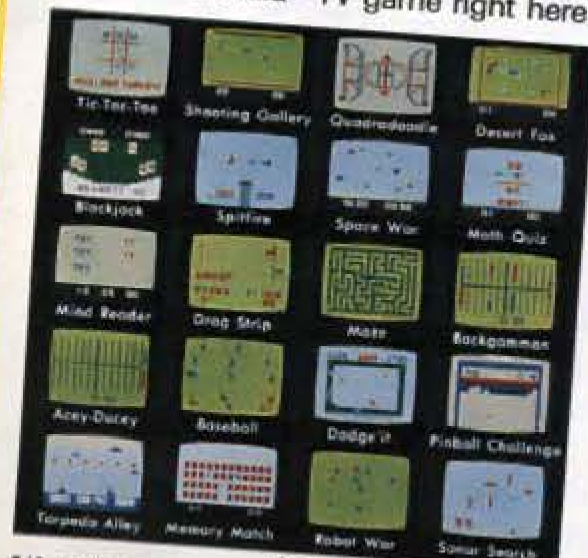
NOW ONLY 99.97

The great family entertainer has even more interchangeable Videocarts than ever before. Now there's a challenging game to please every member of the family, see them below.

HOCKEY

TENNIS

Order the interchangeable Videocarts for your Fairchild® TV game right here!



340 WARDS ALL

For more electronic games, see our 1978 Fall Book, pages 788, 789.

$20 for each Videocart, 17 Videocarts in all

State Videocart code number when ordering: 001, 002, 003, 004, etc.

Not all Videocarts sold are shown in screen grid at left. ... each 20.00

VIDEOCART 1 (001)—FOUR GAMES. Tic-Tac-Toe, Shooting Gallery, Doodle, Quadradoodle

VIDEOCART 2 (002)—TWO GAMES. Desert Fox, Shooting Gallery

VIDEOCART 3 (003)—TWO GAMES. Blackjack, Double Blackjack

VIDEOCART 4 (004)—TWO GAMES. Spitfire (for 1 or 2 players)

VIDEOCART 5 (005)—ONE GAME. Space War

VIDEOCART 6 (006)—ONE GAME. Math Quiz I (addition, subtraction)

VIDEOCART 7 (007)—ONE GAME. Math Quiz II (multiplication, division)

VIDEOCART 8 (008)—ONE GAME. Magic Numbers

VIDEOCART 9 (009)—ONE GAME. Drag Strip

VIDEOCART 10 (010)—TWO GAMES. Maze, Cat and Mouse

VIDEOCART 11 (011)—TWO GAMES. Backgammon, Acey-Ducey

VIDEOCART 12 (012)—ONE GAME. Baseball

VIDEOCART 13 (013)—FOUR GAMES. Torpedo Alley (for 1 or 2 players), Robot War (for 1 or 2 players)

VIDEOCART 14 (014)—TWO GAMES. Sonar Search (for 1 or 2 players)

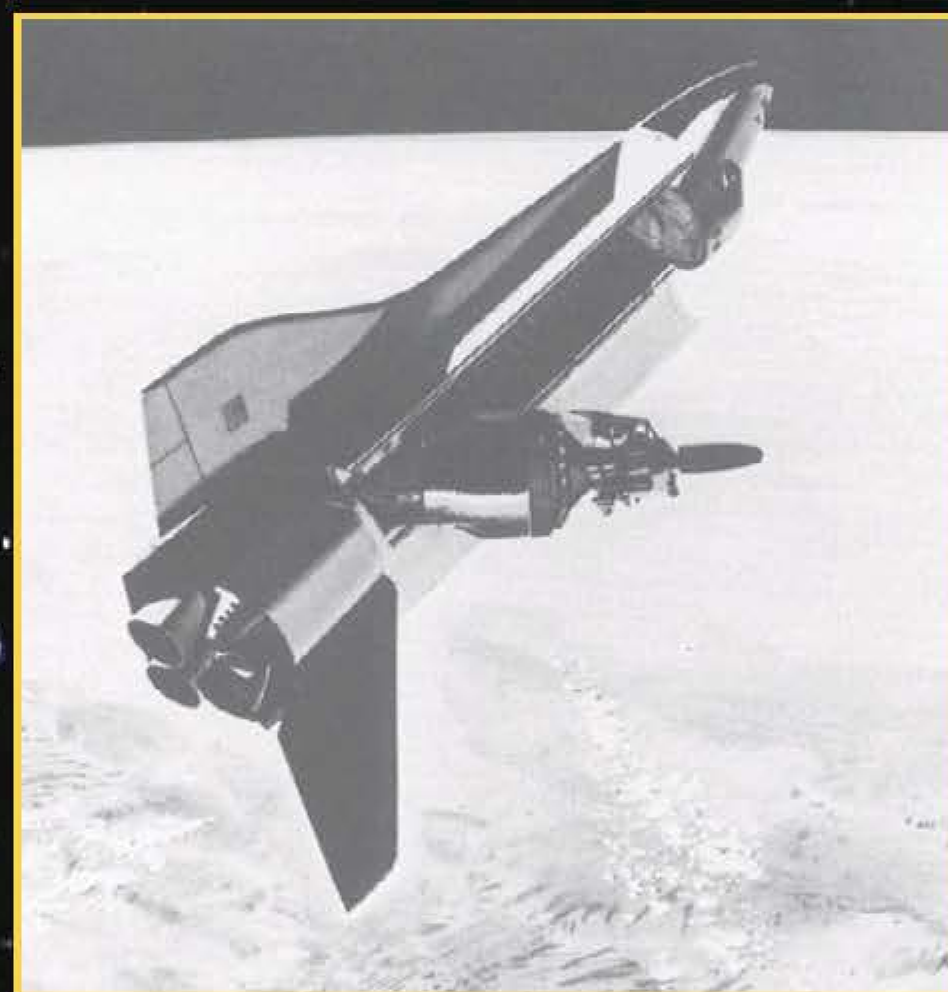
VIDEOCART 15 (015)—TWO GAMES. Memory Match (for 1 or 2 players)

VIDEOCART 16 (016)—TWO GAMES. Dodge'It (for 1 or 2 players)

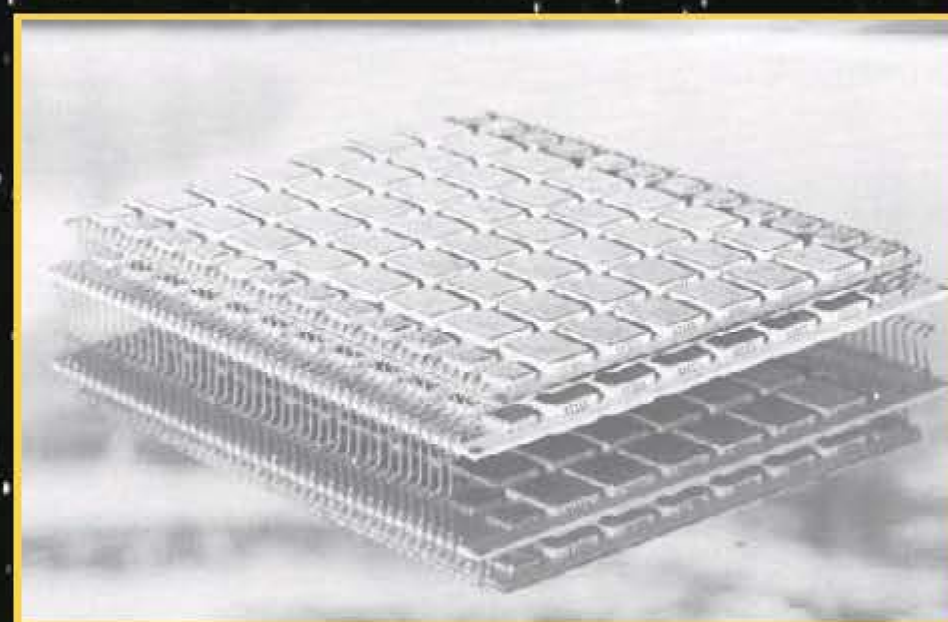
VIDEOCART 17 (017)—TWO GAMES. Pinball Challenge (1 or 2 players)

More Fairchild® Videocarts are being developed all the time! Be sure to keep in touch with these advances through your Wards Catalog!

» Anuncio de Fairchild publicado en una revista especializada de la época. Fairchild fue duro rival de la Studio II.



» Aquí, la sonda espacial Galileo. El chip COSMAC era crucial en esta maniobra. Foto de history.nasa.gov

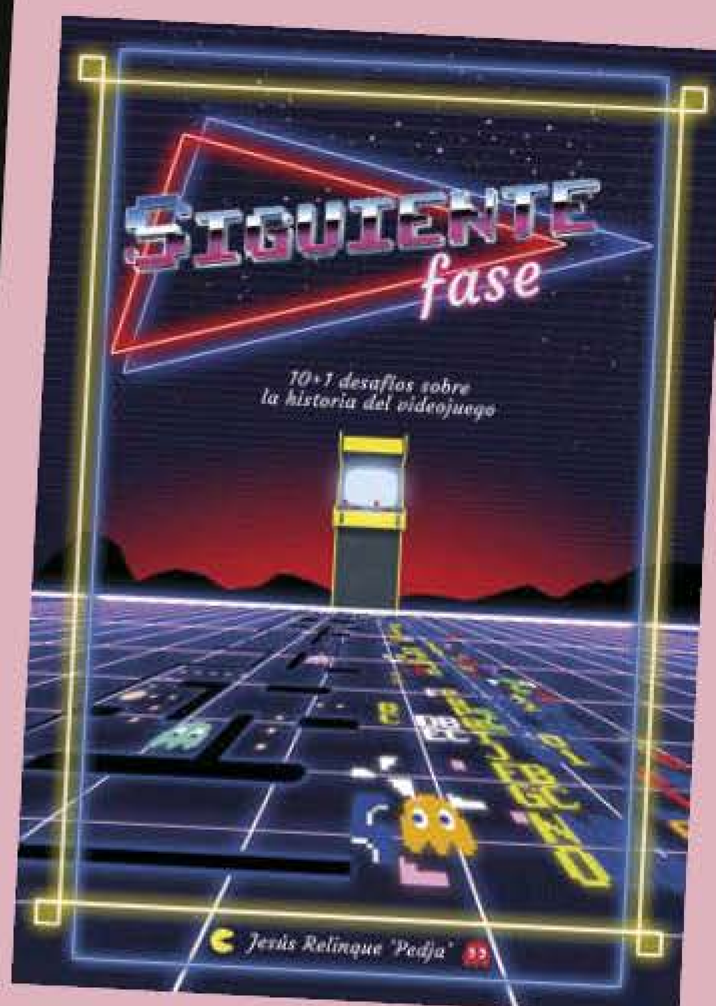


» Placas de circuitos de la sonda espacial Galileo con chips COSMAC. Foto de history.nasa.gov

al organismo estadounidense, en la cual se almacenan todo tipo de información y efemérides relacionadas con la carrera espacial, entre ellas, el hecho de que Galileo no fuera la única nave enviada al espacio exterior armada con el CDP1802. Gran parte del destino de estas aeronaves recaía en manos del chip de RCA Corporation , el mismo chip al que, recordemos, recurrió Fernando Yago para patentar su pinball electrónico.

La respuesta correcta a nuestra pregunta era el Programa Espacial de la NASA, pero esperamos que el camino recorrido haya sido aún más interesante que resolver el enigma planteado. *

*** Agradecimientos a Javi Taiyou por su colaboración con la historia de Weisbecker, a FastCompany por el artículo original, a Asociación A.R.C.A.D.E. y Recreativas.org por la foto de Fernando Yago, a thedoteaters.com, flyers.arcade-museum.com, Zbigniew Stachniak y Andrew Bookholt por las imágenes.**



Siguiente Fase, desafíos de la historia del videojuego

El presente artículo es un perfecto ejemplo de lo que aguarda al lector de *Siguiente Fase*, libro escrito por Jesús Relinque y que será publicado por la editorial Dolmen en Octubre de 2019. En *Siguiente Fase* se plantean once desafíos de la historia del videojuego, situados entre las décadas de los ochenta y los noventa. En cada desafío se presentan un enunciado y tres posibles respuestas de las cuales solo una es correcta. El capítulo comienza un viaje entre datos, entrevistas y anécdotas, incluyendo fases como las primeras aventuras de LucasArts, la pantalla partida de *Pac-Man*, los clones de *Donkey Kong* o la dificultad de la Edad de Oro del software español.

After Burner se convirtió en un rotundo éxito para Sega, así que no resultó muy sorprendente el regreso a la temática aérea con G-LOC, una coin-op que, en su versión R360, literalmente ponía tu mundo patas arriba

Texto de Martyn Carroll

LA GUÍA DEFINITIVA:

G-LOC AIR BATTLE

LOSS OF CONSCIOUSNESS BY G FORCE



En 1990 Sega sumó un sugerente arcade aéreo a su 'High-Entertainment Gamer Series', denominación que recibían las versiones deluxe de sus títulos "Super Scaler2. Todas estas coin-ops punteras fueron enumeradas en orden cronológico, comenzando con *Hang-On* y su icónica moto "real" y continuando con las cabinets específicas de *Space Harrier*, *Out Run*, *After Burner* y *Power Drift*. Si necesitas recordar por qué Sega reinó en los salones recreativos durante la segunda mitad de los 80, la respuesta es fácil: una combinación perfecta de juegos sobresalientes y cabinets específicas increíbles. Y allí, undécimo en la tabla, apareció su última creación "Hi-Entertainment", *G-LOC* (llamado así por el término aeroespacial 'Loss Of Consciousness by G-force'). ¿Continuaría Sega su racha triunfal?

La cabinet de asiento móvil era otro prodigio de la ingeniería, compartiendo dimensiones y estética con la versión deluxe de *Galaxy Force*. Pero a diferencia de la máquina citada, el movimiento estaba generado por un par de cilindros hidráulicos, situados en la parte posterior, que funcionaban de forma independiente para replicar el balanceo y cabeceo de un jet real. Respondía a las mil maravillas, un leve movimiento de palanca y el mecanismo reaccionaba. El mueble también contaba con acelerador (botón 'afterburner' incluido), controlado por la mano izquierda del jugador. *G-LOC* ofrecía dos variantes más, cabina con asiento fijo y el clásico modelo vertical.

La cabinet deluxe era genial, pero ¿podemos decir lo mismo del juego? Muchos se preguntaron por qué no se lanzó como secuela del clásico *After Burner*, al fin y al cabo era otro shooter inspirado en *Top Gun* de la factoría Yu Suzuki. La razón es obvia: *G-LOC* se jugaba diferente. Si lo comparamos con el frenético *After Burner*, poseía ciertas mecánicas de simulador.

Para empezar, se jugaba en primera persona, con el jugador posicionado en cabina. En ocasiones, un jet enemigo o un misil amenazaban nuestra integridad, entonces el punto de



» [Arcade] Los escenarios del cañón aportaban variedad a los enfrentamientos aéreos.



» [Arcade] El modo Expert introducía incursiones nocturnas y vuelo invertido.

LAS CONVERSIONES

Dejemos a los ports domésticos que combatan entre ellos...



COMMODORE 64

■ ¿Pensabas que la versión C64 de *After Burner* era horrible? Malos gráficos, pobre presentación y jugabilidad turbia machacaron esta torpeza de US Gold. El audio in-game recrea un lamento constante y agudo. *Zzap!64* le otorgó un 35%, fueron muy generosos...



ZX SPECTRUM

■ Ofrece un apartado gráfico tristón en azul y negro. La pantalla monocromática no es demasiado atractiva, pero el juego presenta un ritmo más que decente y ofrece un desafío sólido. No es un título para el recuerdo pero utiliza bien las fortalezas del querido Speccy.



AMSTRAD CPC

■ Similar a la versión Spectrum, como era de esperar, pero se beneficia del color en sus gráficos (sabes que has abatido a un enemigo cuando ves al avión envuelto en llamas). La velocidad tampoco resulta sacrificada, dando como resultado una conversión muy decente.



AMIGA

■ Esta versión terriblemente difamada (*Amiga Power* le dio un 7%) no es realmente tan mala. Los gráficos son muy básicos y el escenario escaso, pero se juega bastante bien, especialmente si utilizamos el ratón para controlarlo. Incluye la intro del arcade.

» Este afortunado jugador realiza un giro de 360 grados en una recreativa ubicada en la famosa Torre Skylon de Ontario.



vista se situaba en la parte posterior del avión para mostrar el peligro inminente, pero, a fin de cuentas, se pilotaba en primera persona. El ritmo de juego resultaba más pausado, cualquier fan de *After Burner* podría incluso aburrirse. Era imposible criticarlo a nivel hardware, el juego corría en la disparatada placa Y-board con tres 68000 que daba vida a *Galaxy Force* y *Power Drift*. Sin embargo *G-LOC* parecía el primo perezoso y desaliñado de aquellas obras maestras.

Por había truco. El juego ofrecía tres niveles de dificultad: Beginner (8 fases), Medium (12 fases) y Expert (16 fases). Lo lógico era introducir tus monedas y elegir Beginner o Medium para jugar más tiempo. Pero era en modo Expert donde *G-LOC* cobraba vida. Los controles respondían mejor y podía volar boca abajo a voluntad. Los seguidores de *After Burner* deberían haber elegido esta opción, pero ¿cuántos lo hicieron?

G*-LOC* no recibió elogios unánimes de la prensa especializada. "No puedo imaginar una decepción mayor este año", comentó Robin Hogg en *Zzap!64*. "*After Burner* tenía más acción, más ritmo y más estilo". Jaz Rignall le otorgó un 86% en *C&VG*, mientras que el staff de *Sinclair User* estaba aún más enamorado, calificándolo de maravilla. "*G-LOC* es otro salto cuántico de Sega", comentaba la revista en su review de 95% . "Aunque la jugabilidad no es tan variada, es mejor que *After Burner*. Tienes que jugarlo".

G-LOC pronto alcanzaría cotas mayores. El objetivo principal del título era presentar la R360, una máquina de movimiento total diseñada por el ingeniero de cabinets de Sega Masao Yoshimoto. Los jugadores eran introducidos en un gran giroscopio, y sí, esto significaba que podías situarte boca abajo. El cinturón de seguridad y la sujeción sobre los hombros evitaban que salieras despedido de la máquina.

Se desarrolló una versión especial R360 de *G-LOC* para mostrar la nueva y salvaje experiencia de Sega. Se redujeron a dos los niveles de dificultad: el pasivo Experience Course, donde los jugadores eran volteados suavemente y sin control sobre la acción, y el más apropiado Fighting Course, en el que los pilotos tenían un par de minutos para derribar el mayor número de aviones posible.

Si tuviste la fortuna de probar la R360 comprenderás el impacto que tuvo en los jugadores del momento. "Cuando juegas [*G-LOC*] en la R360 se convierte en una

> **"En su época, el hardware de la coin-op de G-LOC era una auténtica pasada y resultaba imposible compararlo con Mega Drive"**
> Stuart Gregg






ATARI ST
■ Sorpresa, sorpresa... Casi idéntico a la versión Amiga. El HUD se ha simplificado y las voces digitalizadas ("Fire! Fire!") ya no existen, pero por lo demás es igual de recomendable. Que fuera merecido o no adquirirlo a full price en su momento es otra cuestión...

GAME GEAR
■ Comprimir *G-LOC* en una Game Gear puede parecer una locura, pero esta versión exclusiva funciona bastante bien. Buen aspecto visual (gráficos de estilo poligonal para el terreno) y la posibilidad de optimizar tu jet. Incluso ofrece modo versus para duelos Gear-to-Gear.

MASTER SYSTEM
■ Sin ningún tipo de relación con la versión Game Gear, este típicamente excéntrico port de Master System incluye sorpresas curiosas como duelos contra final bosses. ¿Por qué no? El desarrollo es rápido, divertido y no permite un segundo de distracción al jugador.

MEGA DRIVE
■ Aunque apareció tres años después que el arcade, en 1993, esta versión es el mejor port doméstico. La jugabilidad es fiel al original y, si le perdonamos ciertas limitaciones gráficas, tendremos una adictiva adaptación gracias a sus interesantes extras exclusivos.

» [Arcade] Tras evitar al adversario, reduce velocidad y sitúale en el punto de mira.



» [Arcade] En el modo Fighting Course de R360, el desafío era sumar el mayor número de derribos posible en tan solo dos minutos.



P&R: STUART GREGG

Hablamos con el programador de la versión Mega Drive de Probe Software



¿Sabes por qué Probe se encargó de esta versión? Normalmente Sega se encargaba de sus ports.
Lo siento, no estoy seguro, pero creo que fue una prueba de Sega para ver cómo iba.

¿Tuviste acceso a la coin-op original?
No tenía la recreativa pero me desplacé varias veces a los arcades para probarla. Tuve muchos vídeos de gameplay que me ayudaron bastante.

La versión Mega Drive incluye características nuevas no vistas en la coin-op. ¿Te dieron libertad total para mejorar el original o los extras fueron solicitados por la propia Sega?
Yo no fui el programador primigenio, fue Dave Perry. Se marchó a Virgin en EE.UU. para trabajar en *Aladdin*. Recogí el testigo de Dave tras los diseños iniciales. Los cambios fueron un esfuerzo conjunto, era algo que Sega quería implementar desde el comienzo. Sega entendió que Mega Drive no podía equipararse al hardware de la coin-op, así que se requerían algunos extras.



» [Mega Drive] Los aviones enemigos de colores llamativos otorgaban puntos extra al ser derribados.



» [Mega Drive] Comandantes y camaradas te obsequiaban con órdenes y mensajes de ánimo durante las misiones.

¿Cuál fue el mayor desafío a la hora de desarrollar la versión Mega Drive?
El hardware sin duda, siempre era el problema de cualquier conversión. En su época, el hardware de la coin-op de *G-LOC* era una auténtica pasada y resultaba imposible compararlo con Mega Drive.

Mirando atrás, ¿estás satisfecho con el resultado? ¿Habrías hecho algo diferente?
Era muy autocrítico con los videojuegos que programaba, así que fui feliz cuando todo acabó [risas]. Hace poco estuve probando algunos de mis viejos juegos en RetroPie y, para serte sincero, *G-LOC* me sorprendió gratamente. Es mejor de lo que recordaba.

EXPLORANDO LA R360

Analizamos con detalle el vanguardista simulador de Sega



MONITOR DE CABINA

■ La acción tenía lugar en un monitor CRT de 20 pulgadas (el mismo de la versión deluxe de *G-LOC*). La pantalla de juego era replicada en otro monitor exterior de 10 pulgadas.

UN GRAN GIROSCOPIO

■ El giroscopio realiza vertiginosos giros de 360º en todas direcciones. El cinturón de seguridad y el arnés de la cabina sujetan al jugador con firmeza.

BOTÓN DE EMERGENCIA

■ Si el piloto se siente indispuesto, puede presionar el gran botón rojo de la cabina para detener la máquina y alertar del problema.

BARRERA DE SEGURIDAD

■ Una especie de jaula de protección rodea la máquina para mantener al público lejos del veloz giroscopio. La partida se interrumpe si el área es invadida.

CONSOLA AUXILIAR

■ La R360 fue diseñada con un mueble auxiliar en mente. El asistente podía controlar la máquina desde esta torre.

PURA COIN-OP

Craig Walker tiene la gran fortuna de poseer una R360 con G-LOC operativa

¿Cuál es la historia de tu recreativa de R360? ¿En qué lugar se encontraba y cómo la adquiriste?
Inicialmente estaba situada en los recreativos Mr B, en el paseo marítimo de Blackpool. Muchos años después fue trasladada a Metroland en el Metrocentre de Gateshead, donde comenzó a mostrar una avería que Sega decía no poder reparar debido a falta de piezas. Se puso a la venta en eBay para ver si alguien la quería comprar antes de convertirse en chatarra. Fui a comprobar su estado e hice una oferta.

¿Se iban a deshacer de ella realmente?
La razón era que solo había una puerta lo suficientemente ancha para que cupiese. Incluso así, tuvimos que moverla por el Metrocentre dividida en dos partes. Luego hubo que bajarla por el aparcamiento de varios pisos. No resultó tarea fácil. Más adelante me dijeron que se causaron daños en los suelos por valor de muchos miles de libras debido a las tareas de desplazamiento.

¿Cuál es la condición actual de tu R360?
Funciona perfectamente, aunque está en proceso de restauración. Actualmente la utilizo con *G-LOC*, pero en cualquier momento lo cambiaré por *Wing War*.

¿Cuáles son los planes para tu R360?
¡Mantenerla en marcha! Todo en la R360 está hecho a medida, aparte de la PCB del juego y las unidades de accionamiento del motor, así que no hay muchas esperanzas en tema repuestos. Si se rompe, tendré que arreglarlo sin la ayuda de esquemas. El modelo exacto de motor tampoco es demasiado común.

¿Por qué crees que, tantos años después, la R360 es recordada con tanto cariño?
En mi opinión, la R360 es el culmen de lo que se podía lograr en videojuegos en aquella época, y muestra el dominio que Sega ejercía en la industria. Estaba muy por delante de cualquier otra cosa vista hasta el momento.





» [Arcade] Te espera un caluroso recibimiento si regresas al portaaviones sano y salvo.

"R360 es el culmen de lo que se podía lograr en videojuegos en aquella época y muestra el dominio que Sega ejercía en la industria"
Craig Walker

experiencia increíble", publicó *Sinclair User* en 1991. "Los cínicos dirán que la R360 es como jugar dentro de una secadora, pero la realidad es que todos los que bajan de la máquina piensan que es el futuro del videojuego".

Todos sabemos que los periodistas suelen ofrecer jugosos titulares cuando hablan del futuro de los videojuegos. Ahora tenemos claro que la R360 estuvo siempre destinada a ser una curiosidad maravillosa más que el pilar de la nueva generación arcade. Solo algunas salas elegidas podían acoger la máquina debido a su gigantesco tamaño (la instalación precisaba de 20 metros cuadrados), y su prohibitivo coste (70.000 libras en Reino Unido). También requería de la presencia de un asistente para monitorizar la máquina y la seguridad de pasajeros y espectadores.

Sega solo modificó un título más para utilizarlo con la R360 y fue *Wing War* (Model 1) en 1994. Se rumoreó que una versión de *After Burner* fue utilizada para testing interno, y algunas fotos de una feria japonesa revelan que *Rad Mobile* fue probado en la R360, pero ninguno de ellos fue lanzado oficialmente. Sega fabricó 150 muebles de R360 en total, se supone que poco más de una veintena ha sobrevivido y que tan solo algunos de ellos continúan operativos. Si te perdiste la primera generación de R360 te alegrará saber que Sega no abandonó el concepto por completo. En 2015 presentó un modelo actualizado para dos jugadores llamado R360Z en el que corría una versión modificada del shooter *Transformers Human Alliance*. Solo está disponible en Japón.

Si quieres experimentar lo que fue *G-LOC* estás de suerte. Varios ports domésticos fueron lanzados a principios de los 90, pero ninguno pudo plasmar la experiencia original. Curiosamente no hay versión Saturn o Dreamcast y tampoco se sumó a *Power Drift* y *Galaxy Force* en 3DS. Este año se anunció una adaptación de la coin-op para Nintendo Switch como parte de *Sega Ages*. Siempre podrás hacer un tonel en el cielo azul de Sega, pero las versiones domésticas jamás pondrán tu mundo patas arriba. ★



» [Arcade] ¡Eyección, eyección! ¡Has recibido demasiado fuego enemigo!

GUÍA DE COMPRA DE...

MEGA DRIVE SHMUPS







Los shoot'em-ups, al igual que algunos JRPG, suelen alcanzar un valor considerable en el mercado de segunda mano. Con el precio de los shooters para Mega Drive al alza, es el momento ideal para analizar los mejores y, de paso, inaugurar nueva sección en Retro Gamer

Texto de Darran Jones

UN MÁSTER EN MAGIA

ELEMENTAL MASTER

TE COSTARÁ... +145€ (USA)

TE COSTARÁ... +65€ (JAP)



DESARROLLADOR:	TECHNOSOFT
LANZAMIENTO:	1990

■ Aunque resulta un poco facilón, este blaster vertical de Technosoft es todo un clásico de Mega Drive que merece la pena buscar y añadir a nuestra colección. Haciendo gala de cierta originalidad, te convierte en un poderoso mago que utiliza hechizos elementales para exterminar al enemigo (*Twinkle Tale* ofrece algo similar y alcanza precios aun más elevados). Lanzado en 1990, *Elemental Master* destaca por su temática fantástica, la excepcional BSO de Toshiharu Yamanishi y una memorable colección de gigantescos jefazos. Aunque no lleva mucho tiempo completar sus siete fases (las cuatro primeras pueden abordarse en el orden que se quiera), la ingeniosa arquitectura de sus niveles te obligará a revisitarlos para mejorar tu score. Al igual que sucede con otros juegos en estas cuatro páginas, la versión Genesis de *Elemental Master* es más cara que su variante japonesa. La ausencia de texto en el género siempre te da opción a elegir la más económica.



» [Mega Drive] Las zonas más angostas exigirán una mayor potencia de fuego.



» [Mega Drive] Recoge el power-up del espejo para crear un clon del prota.

DOMINA LOS ELEMENTOS

Lo que te espera en las cuatro primeras zonas...

Fire Zone
Se trata de un enclave especialmente traicionero, repleto de lava, llamaradas y custodiado por un enorme demonio flamígero. Acaba con él y serás recompensado con poderosas bolas de fuego.

Earth Zone
La cosa se pone calentita y te verás obligado a utilizar sabiamente tu arsenal ofensivo. El gigantesco erizo/final boss es bastante puñetero, pero te otorgará un poderoso disparo frontal.



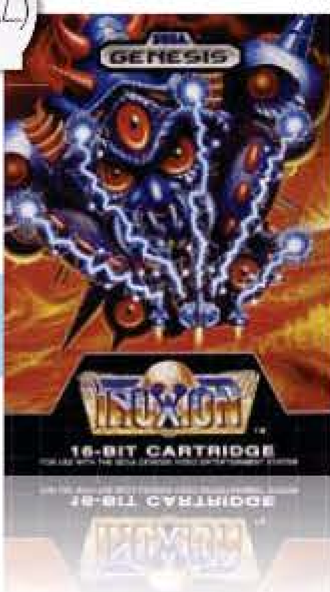
Wind Zone
Es una zona bastante sencilla de atravesar, aunque presenta algunos molestos cuellos de botella. Derrota al guardián alado para desbloquear un poderoso ataque de viento.

Water Zone
Otro stage complicadito que no recomendamos abordar de inicio. Si te gustan los retos, te espera una veloz serpiente acuática que te compensará con una valiosa arma que lanza chorros de agua.

EL CLÁSICO DE TOAPLAN

TRUXTON

TE COSTARÁ... +25€ (PAL)

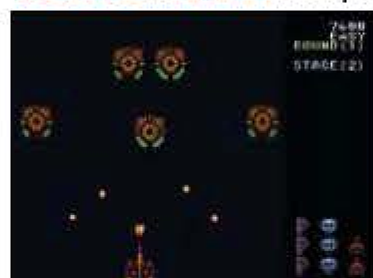


DESARROLLADOR:	TOAPLAN
LANZAMIENTO:	1989

■ Conocido en Japón como *Tatsujin*, el madrugador shooter de Mega Drive continúa siendo uno de los más placenteros del sistema. Se trata de un port bastante fiel de la coin-op de Toaplan, que resuelve con notable alto el apartado gráfico y mantiene casi toda la emoción y jugabilidad del arcade original. *Truxton* es la definición misma de shooter sin sobresaltos, gracias a su simple pero efectivo sistema de armamento y al desfile de bosses de dificultad creciente. Imprescindible.

TE COSTARÁ... +45€ (JAP)

ICONOGRAFÍA Los power-ups de *Truxton* al detalle



Power Shots
Atrapa el power-up de color rojo y tu Super Fighter lanzará un abanico de balas que aumentará gradualmente hasta en cinco direcciones a medida que obtengas más iconos de Power Shots.



Truxton Beam
El power-up verde otorga al Super Fighter la capacidad de lanzar rayos concentrados de energía capaces de abatir a los enemigos más voluminosos del juego. Se pueden disparar hasta cinco rayos a la vez.



Thunder Laser
Este ítem de color azul te da acceso a la, posiblemente, mejor arma de Truxton. Un láser increíblemente poderoso que detecta a los enemigos y los persigue por la pantalla. Realmente gratificante de usar.

“Truxton es la definición misma de shooter sin sobresaltos”



TE COSTARÁ... +50€ (USA)

» [Mega Drive] Sin duda, uno de los momentos más emblemáticos de *Truxton*.

LAS APARIENCIAS ENGAÑAN

AERO BLASTERS

TE COSTARÁ... +60€ (JAP)



DESARROLLADOR:	KANEKO
LANZAMIENTO:	1991

TE COSTARÁ... €45+ (USA)

■ Otro gran shooter que aumenta su valor día a día. Al igual que *Truxton*, presenta una mecánica realmente simple, así que no permitas que este aspecto nuble tu interés. El diseño de fases muestra un nivel de calidad altísimo, mientras que su sistema de power-ups ofrece un alto número de armas a utilizar, siete en total, que van desde el siempre útil disparo posterior a la posibilidad de homing sobre el enemigo. *Aero Blasters* no ganará ningún premio al mejor apartado gráfico, pero si estás buscando acción shooter pura y dura, no te defraudará.



» [Mega Drive] Si prefieres la versión Genesis, búscalo como *Air Buster*.



» [Mega Drive] Esta espectacular fase exige buenos reflejos por su alta velocidad.

SHOOTER CORRECTO A UN ALTO COSTE

ELIMINATE DOWN



DESARROLLADOR:	APRINET
LANZAMIENTO:	1993

TE COSTARÁ... +900€

■ *Eliminate Down* se ha hecho famoso por ser uno de los juegos de Mega Drive más caros de la actualidad. Si bien no creemos que merezca el dinero que se paga por él, esto no ha impedido que sea una de las piezas más cotizadas por los coleccionistas de Mega Drive.

Se trata de un shooter sólido, más bien convencional, que comparte no pocas similitudes con el clásico de Irem, *R-Type*, lo cual no debe interpretarse como un aspecto negativo. Gráficamente resulta impresionante por momentos, maneja cantidades ingentes de sprites en pantalla, con apenas parpadeos, y presenta final bosses de factura imponente realmente difíciles de abatir.

Si bien sus ocho niveles presentan, en ocasiones, un diseño más que efectivo, tienden a extenderse en exceso y el sistema de power-ups carece de la elegancia presente en otros títulos de estas cuatro páginas. Sin duda, la creación de Aprinet es plenamente disfrutable, lástima del inalcanzable precio a pagar...



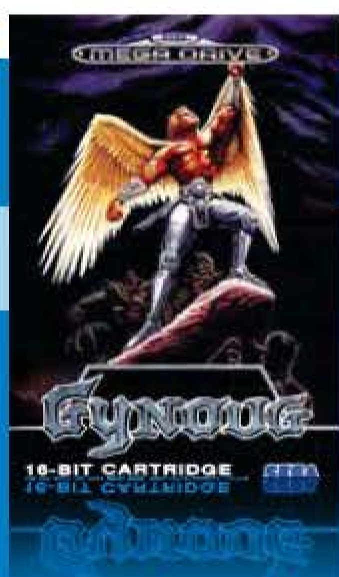
» [Mega Drive] No es el blaster más original, ¿os recuerda en algo a *R-Type*?



» [Mega Drive] E visualmente notable y cuenta con explosiones muy bellas.

GROTESCO Y MARAVILLOSO

GYNOUG



DESARROLLADOR: MASAYA
LANZAMIENTO: 1991

■ Ya publicamos la Guía Definitiva de *Gynoug*, pero merece la pena destacar de nuevo lo grande que es. Su particular estética oscura y terrorífica le convierte en uno de los shooters más distintivos y referenciales de la máquina. No presenta una mecánica especialmente compleja y su sistema de power-ups es ridiculamente simple comparado con otros shooters, pero como *Truxton* y *Aero Blasters*, la experiencia es insuperable y ofrece un desafío difícil a la par que gratificante. La decisión de Masaya de usar sprites pequeños para Wor (el ángel protagonista) y los enemigos menores consigue que los, altamente detallados, final bosses parezcan más imponentes aún. Lo mejor de todo, es que es uno de los cartuchos más baratos de este reportaje.

JEFAZOS ¿Recuerdas estas temibles abominaciones?



Dragoon
Este desagradable final boss parece un cruce entre una roca y Jack Skellington. Nuestro consejo es disparar a este ser con la mayor intensidad posible.

TE COSTARÁ... +20€ (PAL)



Orrpus
Esa expresión facial indica que vive en perpetua agonía. No sientas lástima por él, rellena ese desagradable cuerpo con plomo caliente y acaba con su desazón.

TE COSTARÁ... +35€ (JAP)

Gark
Masaya empleó todo tipo de influencias para *Gynoug*, con esta gigantesca bestia metálica nos transmitió vibraciones steampunk. Dispara a su boca cada vez que se abra y volverás a casa entero.

TE COSTARÁ... +70€ (USA)



Masseboth
Inicialmente te enfrentarás a una embarcación antigua cuando te encuentres con Masseboth. Poco después, descubrirás a este monstruoso y desagradable ser que acecha bajo el barco.



Perfidy
No estamos seguros de qué tipo de películas vio el equipo de *Gynoug*, pero sin duda amaban el horror corporal. Este particular 'miembro' del elenco de bosses del juego produce pesadillas...

SIMPLE, PERO EFECTIVO

HELLFIRE

TE COSTARÁ... +35€ (USA)



DESARROLLADOR: TOAPLAN
LANZAMIENTO: 1990

■ El hecho de que tres lanzamientos de Toaplan aparezcan en nuestra lista es un testimonio de la influencia de la compañía en el género. Parte de la grandeza de *Hellfire* es la simple eficiencia de su diseño, todo el juego se centra en las capacidades de disparo de la nave CNCS1. Una sola pulsación del botón B te permitirá alternar entre las cuatro configuraciones posibles de disparo: delantero, trasero, diagonal y arriba/abajo. Los láseres de la nave se potencian recogiendo iconos flotantes. Aunque parezca simple y poco inspirado, la fuerza de *Hellfire* reside en el cuidadosamente planificado diseño de niveles: nos obligará a gestionar la configuración del láser constantemente.
No es el shooter más agraciado pero, al igual que *Aero Blasters*, impresiona donde importa. Además, no vaciará en demasía nuestra cartera.

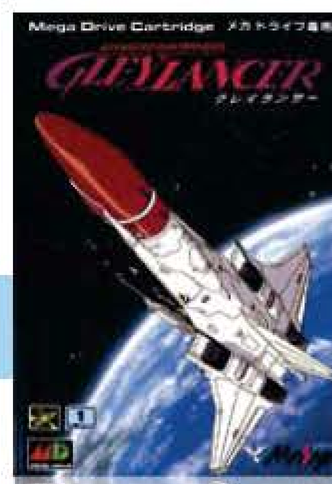
TE COSTARÁ... +20€ (PAL/JAP)



» [Mega Drive] Este poderoso armamento no se prodigará mucho, así que utilizalo con moderación.

LA GRANDEZA TIENE UN PRECIO

GLEYLANCER



DESARROLLADOR: NCS CORPORATION
LANZAMIENTO: 1992

■ Muchos consideran a *Gleylancer* como uno de los mejores shooters de Mega Drive y es difícil argumentar lo contrario. Gráficamente es una maravilla, con sprites y entornos meticulosamente detallados. La banda sonora es de alta calidad gracias a una percusión poderosa y melodías de sintetizador perfectamente integradas. Aunque el apartado más brillante de *Gleylancer* es su sistema de armas, que permite elegir un conjunto de cápsulas llamadas 'gunners' al comienzo del juego y ser utilizadas en una de las siete configuraciones posibles. Aunque criticamos el alto importe actual de *Gleylancer*, no podemos obviar su calidad. Si tu cartera no alcanza para comprar el original japonés, deberías considerar la reciente reedición, aunque está subiendo rápidamente de precio...

TE COSTARÁ... +375€

TE COSTARÁ... +105€ (REEDICIÓN)



» [Mega Drive] Cuenta con un apartado gráfico muy elegante y, normalmente, la pantalla rebosa de acción.



» [Mega Drive] No puedes variar la selección de armas sobre la marcha, asegúrate de elegir la adecuada.

DOS JUEGOS EN UNO

SLAP FIGHT MD



TE COSTARÁ... +300€

DESARROLLADOR:	TENGEN
LANZAMIENTO:	1993

■ Esta conversión del shooter de Toaplan se tomó su tiempo para llegar a Mega Drive, pero mereció la pena esperar. Fue programada por Mikito Ichikawa y es un port extremadamente preciso de la coin-op de 1986. Pero la verdadera razón por la que hemos incluido este carísimo cartucho entre los mejores shooters de Mega Drive es porque cuenta con un modo exclusivo, más bien un juego completamente nuevo: *Slap Fight MD*. Esta variante del original, con banda sonora del legendario Yuzo Koshiro y gráficos mejorados, es deliciosamente jugable gracias a los nuevos niveles y a la inclusión del ataque Typhoon Bomber, que permite lanzar una bomba devastadora a expensas de reducir el poder ofensivo de la nave. La tirada limitada de *Slap Fight MD* ha generado una subida tan alarmante del precio que muchos usuarios no verán justificada su adquisición. Lo encontrarás en las Mega Drive Mini orientales.



» [Mega Drive] Los gráficos de *Slap Fight* fueron mejorados para la variante *MD*.



» [Mega Drive] El espectacular Typhoon Bomber es exclusivo de *Slap Fight MD*.

MECHAS DE COMPILE

MUSHA ALESTE

TE COSTARÁ... +140€ (JAP)



TE COSTARÁ... +325€ (USA)

DESARROLLADOR:	COMPILE
LANZAMIENTO:	1990

■ El fantástico mech-shooter de Compile continúa aumentando de precio y estamos seguros que alcanzará a *Gleylancer* con el paso de los años. Gráficamente impresionante en su día, todavía mantiene gran parte de esa belleza pixelada gracias a sus detallados diseños e hipnóticos planos de scroll. La serie *Aleste* de Compile ha evolucionado con cada entrega y aunque probablemente no alcanzó la calidad de *Super Aleste* de SNES, se quedó cerca de conseguirlo. Como *Gleylancer, MUSHA* cuenta con un sistema de armas muy bien diseñado que lleva un tiempo dominar, pero que compensa a los que perseveran. Además de mejorar tu ataque principal y ofrecer seis configuraciones de armamento, también puedes obtener y elegir entre tres armas extra optimizables. Quizá no sea el shooter más accesible pero te compensará. ¡Cómpralo!



» [Mega Drive] Cuenta con magníficas escenas tipo anime antes de comenzar.



» [Mega Drive] 'MUSHA' significa Metallic Uniframe Super Hybrid Armour.

TECHNOSOFT EN ESTADO PURO

THUNDER FORCE III



TE COSTARÁ... +50€ (JAP)

TE COSTARÁ... +45€ (USA)

DESARROLLADOR:	TECHNOSOFT
LANZAMIENTO:	1990

■ Hay una razón por la cual *Thunder Force III* está incluido en el catálogo de Mega Drive Mini: es la mejor entrega de la saga. Sentencias aparte, el tercer capítulo de Technosoft es nuestro capítulo favorito por su sensacional banda sonora, el diseño de niveles y por esa inolvidable selección de pavorosos final bosses. La variedad de este clásico de 16 bits está fuera de toda duda y aunque no es el shooter más sencillo, la opción de visitar las primeras cinco fases en el orden que uno quiera nos dará el tiempo necesario para dominar la nave y su expansivo armamento.

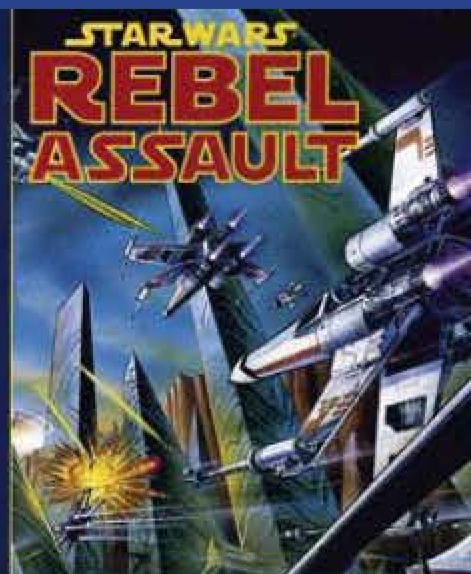
Curiosamente, *Thunder Force III* es el único juego de la serie que fue adaptado a recreativa (*Thunder Force AC*). Esta versión, junto a *Thunder Force III* apareció en Saturn como parte del sello *Gold Pack de* Technosoft. SNES también contó con port de *AC* bajo el nombre de *Thunder Spirits*, pero no transmite las mismas sensaciones, así que hazte con el original de Mega Drive. Consíguelo mientras sea barato...



» [Mega Drive] Aquí debes maniobrar entre formaciones rocosas en constante movimiento.

“El tercer capítulo de Thunder Force es nuestra entrega favorita de la saga”

PANTALLA FINAL



STAR WARS: REBEL ASSAULT

» Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy cercana (vamos, en este mismo planeta), los juegos de Full Motion Video causaron sensación. Era la experiencia interactiva definitiva, aunque en realidad de interactivo tenían bastante poco. ¿Pero quién podía resistirse a protagonizar el final del Episodio IV de Star Wars? La Fuerza es intensa en la siguiente secuencia pixelada...

01



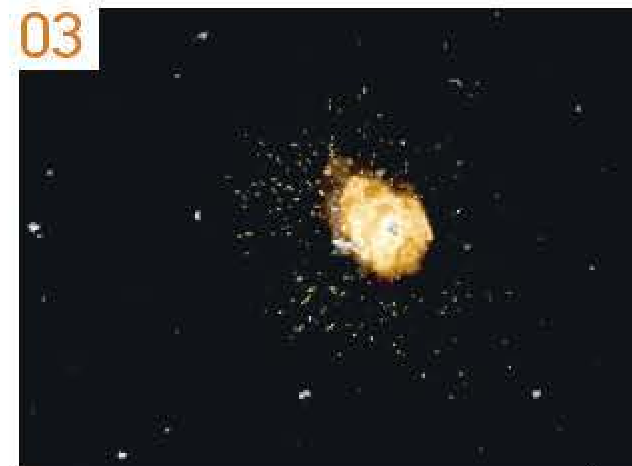
» Convertido en la última esperanza de la Alianza Rebelde, nuestro héroe se lanzaba a toda pastilla por una trinchera, primorosamente construida sobre la superficie de la Estrella de la Muerte. "¡Utiliza la Fuerza, fan del FMV!".

02



» Tras acertar con su torpedo de fotones en una abertura diseñada por un ingeniero al que le debían muchas horas extra, el héroe y sus amigos antisistema se alejan de la Estación Espacial/arma de destrucción masiva/carísimo set LEGO.

03



» La explosión reduce el ambicioso ingenio militar a un puñado de basura espacial. Las bajas entre oficinistas imperiales y los prisioneros que seguían en sus celdas son un pequeño precio por lograr la libertad de la galaxia.

04



» George Lucas no era tonto, y procuró que el villano carismático saliera despedido de la Estrella de la Muerte antes de que fuera destruida. Quedaban muchos muñecos por vender y miles de millones de taquilla por recaudar entre precuelas sobre sus años mozos y secuelas protagonizadas por su nieto.

05



» Es hora de celebrar la victoria, y agasajar al héroe con una bonita medalla, como premio a su puntería. Al menos no le obsequiaron con una canica gigante, como la que recibieron los Gungan en el Episodio I. Quizás por eso Jar Jar desencadenó el principio del fin del Senado Galáctico. Al final no era tan tonto.

retro GAMER

REDACCIÓN
Redactor Jefe **Bruno Sol**

Coordinadora **Sonia Herranz**

Colaboradores John Tones, Marcos García, Sara Borondo, Atila Merino, Jesús Relinque, Jesús Martínez del Vas, Marina Amores, José Manuel Fernández, David Alonso, STAR.

MAQUETACIÓN
Maquetación **Susana Lurguie**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos
Héctor Miralles Soler
Director de Desarrollo Digital y Tecnología
Miguel Castillo

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología
y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director de Publicidad Juegos **Javier Abad**
Equipo Comercial **Beatriz Azcona,**
Estel Peris, Noemí Rodríguez y Carlos Inaraja
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Social Media Editor **Noelia Santiago**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-40540-2011

ARI REVISTAS
Auditada por AIMC